HENGEYOKAI

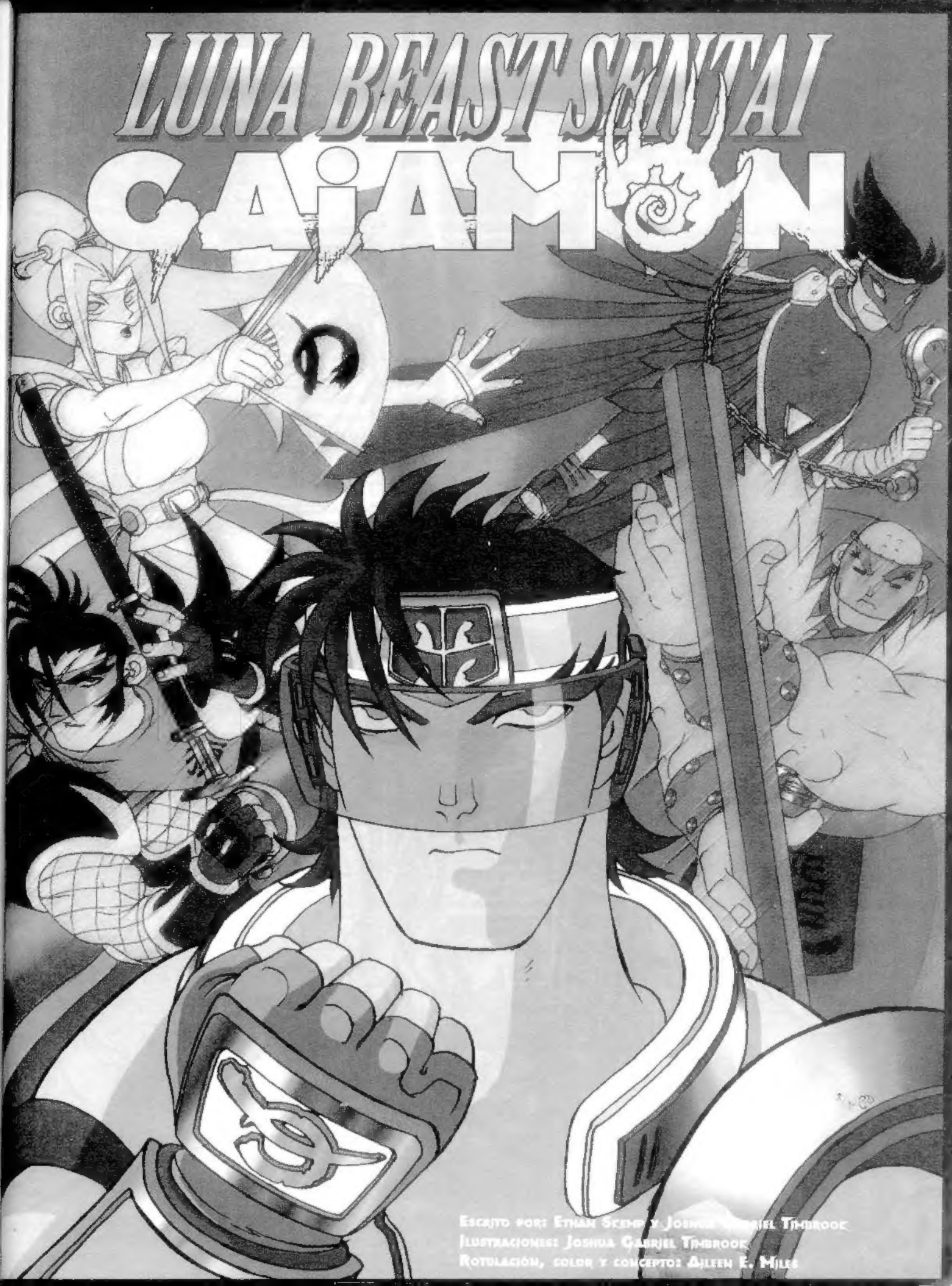
CAMBIAFORMAS DE ORIENTE

変化妖怪

Una guía para Hombre Lobo: El Apocalipsis

LUNA BEAST SENTAI

CAIAMON



Escrito por: Ethan Sceni y Joshua Gabriel Timbrook
Ilustraciones: Joshua Gabriel Timbrook
Rotulación, color y concepto: Aileen E. Miles

CASTILLO DE HOKUTO
REGIÓN DE TOHOKU
HONSHU, JAPÓN.
¡ECCS! ¿POR QUÉ LOS KUMO NO VIVIRÁN EN HAWAI O EN ALGÚN OTRO LUGAR AGRADABLE?
¡SIEMPRE ESTÁN EN CASTILLOS PUTREFACTOS, EN PASADIZOS SECRETOS O EN TUGURIOS!
¡QUÉ SUSTANCIA MÁS VISCOSA Y REPUGNANTE! ¡LAS CAPAS-FETICHE NO SE PUEDEN LLEVAR A LA TINTORERÍA!
TEN CUIDADO CON ESO, KUEI. ESTAS TELARAÑAS SON LA RED DE SENSORES DE ZOKOKU
AUNQUE CON ESOS GRITOS QUE PEGAS, SEGURO QUE NO LA NECESITA
BAREIHO, ¿POR QUÉ NO ME METES EN LA BAÑERA PARA VER SI CHILLO?
¡CABEZA DE CHORLITO! ¡ALÉJATE DE ESA ASQUEROSIDAD!
VOSOTROS DOS, PARAD. TENEMOS QUE ESTAR EN SILENCIO
RECORDAD QUE NUESTRA PRIORIDAD ES ACABAR CON ZOKOKU. SIN ÉL, TODOS LOS DEMÁS... INCLUSO KATSUMI... SERÁN LIBERADOS

HAZ LO QUE CREAS CONVE-NIENTE, KIM. LO ÚNICO QUE ME IMPOR-TA ES KATSUMI
OKAMI...
¿QUÉ PASA, OKAMI? ¡SOMOS NOSOTROS! ELLA ESTARÁ BIEN. YA VERÁS...
¡IDIOTAS!
TWZZZZZNNNN
¡..!
¡KUEI! ¡CUIDADO CON EL PIE!
AMO, ESTÁN AQUÍ...
...Y SON CINCO...
...CINCO...

TAP
KREEEEEEK
¿HAY MOROS EN LA COSTA, KUEI?
LLEGARÁN EN UN MOMENTO...
¿ESTÁIS PREPARADOS?
¡FORMACIÓN DE LA ESTRELLA CICLÓN!

FFT!
FAP
PUSH
...
WHAP
¡ESPADA CAVA-TÚNELES!
¡OKAMI!
GRRR...
¿ADÓNDE VAS?
DEBERÍAS CUBRIRTE LAS ESPALDAS, KUEL.
¡YAY!
¡KIM! ¡SON DEMASIADOS!
THUNK THUNK THUNK THUNK THUNK THUNK THUNK THUNK
¡TORMENTA DE PLUMAS SANGRIENTAS!
SHING
SNAP

TUMP
TIENES RAZÓN, POR SUPUESTO
¡GAJANI! ¡NECESITAMOS ESPACIO!
JAYA
FLASH
¡VARA AGNI CHAKRAM!
FWOOSH
HMP
¡ESTÚPIDOS! VUESTRO PODER ES FUERTE...
OUCH
MUY FUERTE...
...PERO A FIN DE CUENTAS, ES INÚTIL
¿SENTÍS EL PODER QUE CORRE POR MIS TELARAÑAS? ELEGÍ ESTE CASTILLO CON MUCHO CUIDADO, ¿SABÉIS? ME PERMITE HACER TODOS LOS BAKEMONO QUE QUIERO...
TAMBIÉN ME PERMITE HACER ESTO. ASÍ QUE AHORA...
...¿A QUIÉN SUCCIONO PRIMERO?

¡KIM! ¡OKAMI NO RESPONDE! ¡SIN ÉL NO PODEMOS UTILIZAR EL PATRÓN DE LAS CINCO LUNAS!
...NO LO NECESITAREMOS.
EEK!
"EMPERADOR" ZOKOKU. TU REPUTACIÓN ME DECEPCIONA. ESPERABA UN SOBERANO PODEROSO PERO...
NO VEO MÁS QUE UNA GARRA-PATA HINCHADA. NO MERECES TODO EL PODER DE NUESTRO SENTA!
NO ERES NADA
¡MARTILLO
DEL TRUENO
CELESTE!
¡POR LA DULCE MADRE, KIM! ELLA NO HA...
LO SÉ. ¡TENEMOS QUE ENCONTRAR A OKAMI!

OKAMI!!!...
BEEP
OKAMI, ¡SOY KIM!
¿ME ESCUCHAS?
OKAMI, ES IMPORTANT...
CLATER
KATSUMI
SCHLUUUH!
...OKAMI... SUJÉTAMEEE...
SLASH

FIN

HENGEYOKAI

CAMBIAFORMAS DE ORIENTE

Los fantasmas cambiantes

HENGEYOKAI

CAMBIAFORMAS DE ORIENTE

Índice

Leyendas de los Garou: Un entierro adverso 12
Historia del viaje a Oriente de un Contemplaestrellas

Introducción: Los fantasmas cambiantes 16
Introducción a los cambiaformas de Oriente

Capítulo Uno: Las Tierras de la Madre Esmeralda 22
Historia de los hengeyokai y leyendas sobre su territorio

Capítulo dos: El Tapiz 40
La Umbra de Oriente

Capítulo tres: Los Señores de las Cortes de la Bestia 54
Razas individuales de los hengeyokai

Capítulo cuatro: Armas y Antagonistas 106
El arsenal de magia y los enemigos infames de los hengeyoka.

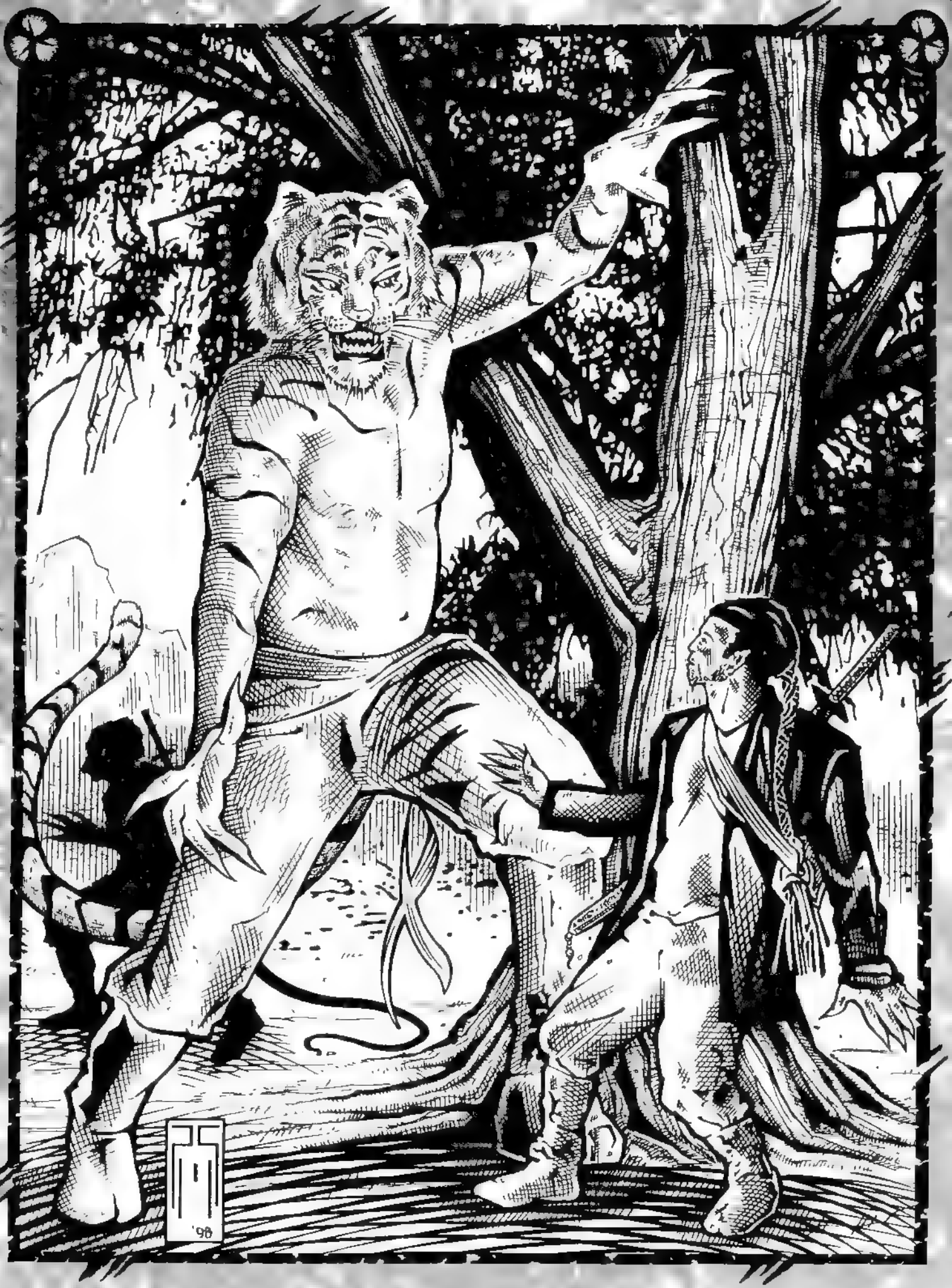
Capítulo cinco: Los Nueve Colas 122
Introducción a los Kitsune

Capítulo seis: El Nacimiento del más Joven 126
Orígenes e historia de los Kitsune

Capítulo siete: La Danza Cortés 144
La sociedad de los hombres zorro en Asia y en el mundo entero

Capítulo ocho: Abriendo los ojos 154
Creación de personajes Kitsune

Apéndice: Nobles entre los Nobles 175
Ejemplos y héroes Kitsune



LEYENDAS DE LOS GAROU

Un entierro adverso

Michael Camina sobre Cenizas ascendió lentamente por la cuesta, absorbiendo los desconocidos olores de la China de Yunnan. Los últimos destellos del sol otoñal le hacían parpadear. Hacía días que no se afeitaba y su desgreñado y áspero cabello castaño estaba mal cortado. Llevaba unos vaqueros y unas botas de excursionista polvorientos y gastados, pero, en deferencia a su pasajero, había lavado a conciencia su cara morena y llevaba una inmaculada camisa blanca de algodón que parecía recién comprada. Bajo el brazo transportaba un recipiente de suave piedra rojiza que se había atado firmemente al torso con cuerdas de seda cruda y juncos partidos.

Al ponerse el sol, el Contemplaestrellas saltó un agrietado muro ruinoso y aterrizó de espaldas, silenciosamente, sobre los hierbajos que crecían al otro lado. A su derecha divisó un almacén sin puertas cuyo suelo estaba totalmente cubierto de semillas de colza y cebada. La maleza cubría el lugar donde antiguamente solía estar el patio. Las paredes de la casa principal ya no tenían ningún techo que sostener y se alzaban entre los restos del tejado. Michael avanzó silenciosamente entre las ruinas.

Tras la casa había un jardín donde crecían por doquier árboles frutales. Al pasar delante de uno, el envoltorio del recipiente se enganchó en una rama.

—Estoy aburrido.

Michael se quedó inmóvil. Esa voz espesa, lenta y profunda, de marcado acento mandarín, provenía de enfrente de él. Desenredó el recipiente de la rama y esperó.

—Ya falta poco, Shan —dijo alguien (una muchacha que se encontraba un poco más lejos) —. El sol ya se ha ido a dormir.

—Juega a los dados conmigo —dijo una tercera voz (la de un joven seguro de sí mismo)—. El tiempo pasará más rápidamente.

—No sé cómo.

—Oh, te enseñaremos. ¿Hao Qiyun? ¿Jimi? ¿Hong Tan?

—No, yo sólo miraré. —Esta respuesta sería cortante salió, inesperadamente, de algún lugar que estaba terriblemente cerca de él.

—Como quieras.

Michael se inclinó hacia delante con cuidado, apoyándose en un tronco. A través de las ramas pudo ver a un hombre bajo y jorobado, de ojos redondos y brillantes, que vigilaba agazapado tras un árbol caído. A su lado, de pie, había una sonriente muchacha con coletas que observaba los bellos rasgos del joven que estaba al otro lado de, claro. Este se había sentado sobre una losa de granito tallado junto a otros dos hombres: un gigante que yacía perezosamente y otro que estaba apoyado al borde de la losa y parecía un halcón. El gigante cogió un dado e intentó morderlo.

Michael frunció el ceño, pues suponía que la residencia de Li estaba abandonada. Eran intrusos. Se fue soltando del árbol de forma gradual y, justo cuando el último gramo de su peso abandonó su pierna delantera, volvió a mirar al hombre del árbol para descubrir que sus diminutos ojos le estaban enfocando directamente.

—¡Espías! ¡Espías! —siseó el vigilante.

—¡Aughh! —bramó el hombre tumbado, mientras se lanzaba contra el árbol y levantaba hábilmente sus raíces, en un intento de clavar al intruso en su punzante corona. Michael dio media vuelta e intentó alejarse del huerto, pero descubrió que el de la cara de halcón le estaba tapando el paso. Michael oyó cómo los otros cuatro se acercaban y le rodeaban. Apretó fuertemente el tarro contra su cuerpo. Si no lo hubiese llevado, podría haber cambiado a una forma más rápida (la que le había enseñado el Correcaminos) con la que hubiera podido dejar a todos atrás.

—Huelo a lobos, nobles —dijo el joven atractivo—. ¿Es uno de los vuestros?

El halcón miró a Michael.

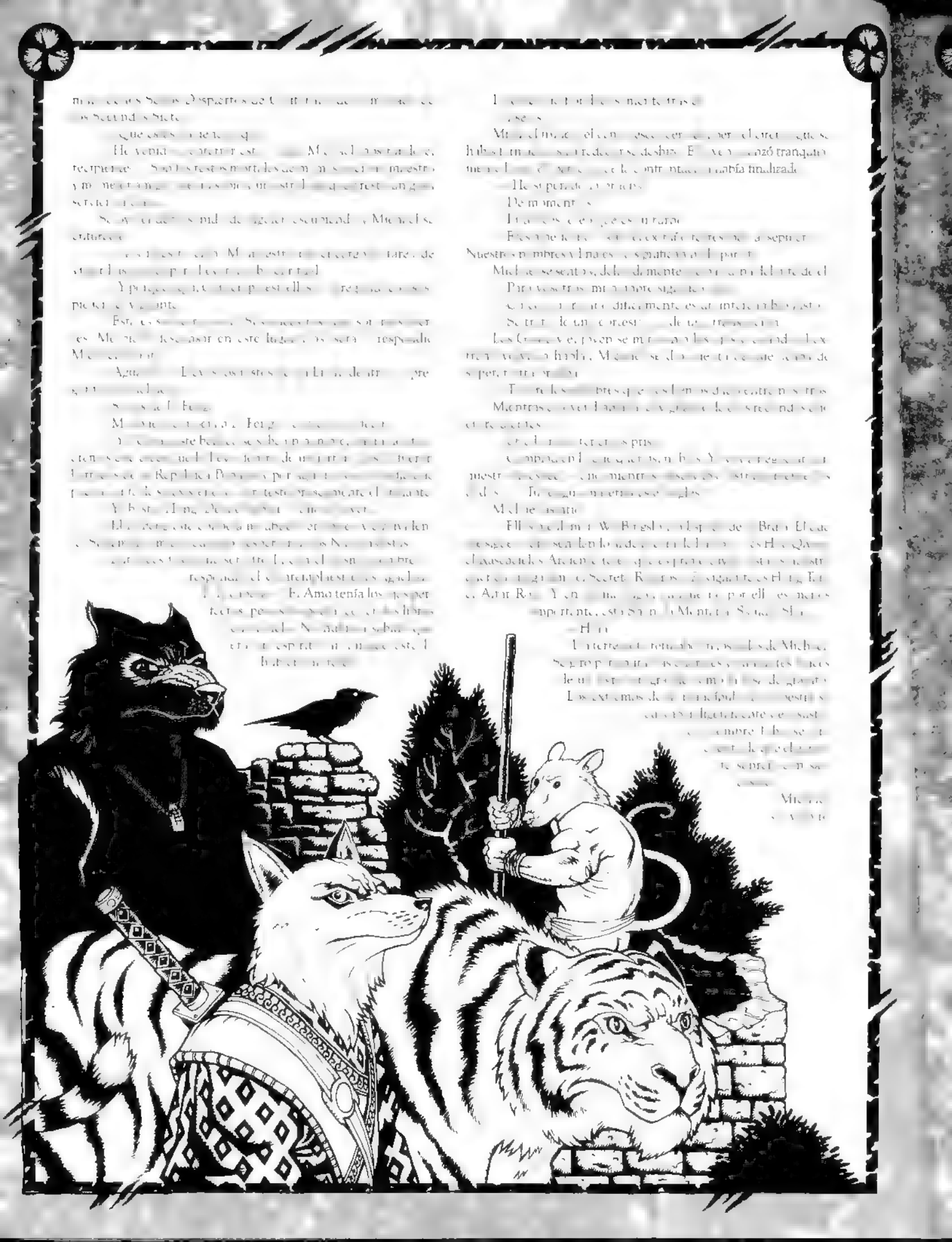
—No lo había visto nunca.

A casi todos. El Contemplaestrellas entornó los ojos a causa del viento. No había corrupción cerca. Se preguntó de qué tribu debería proceder el halcón y qué podía estar haciendo el atractivo joven, que evidentemente no era Garou, con cuatro de su raza.

—¿Quién eres? —preguntó.

—No, no, extranjero. Este es nuestro territorio —dijo el chico— Te toca empezar.

—Soy Michael Camina sobre Cenizas, hijo de Sangre en el Agua. Soy un Theurge de los Contemplaestrellas, del Tú



para observar al resto de los extraños. Todos habían cambiado todos habían adoptado una forma distinta. Donde antes estaba Jimi, la muchacha, ahora había un cuervo. Hong Tan le miraba diabólicamente con los ojos de una rata gigantesca. A través de la gran masa del Bastet, la forma familiar de Lobo en Crinos de Huo Qiyun le pareció un alivio. El Contemplaestrellas hizo un gesto con la cabeza a su "primo" y volvió a mirar al joven

En esos instantes, Michael apenas le sorprendió comprobar que Wu Bingshu tenía la cabeza de un gran zorro. El Kitsune se rascó la barbilla con las garras, arqueó sus pobladas cejas y se encogió de hombros

¿Vosotros cinco sois una *manada!* —preguntó Michael casi gritando.

Sí —dijo Wu Bingshu

No! —gritó Hong Tan

¡Temporalmente! —bramó Huo Qiyun

La verdad es que depende de cómo se mire —afirmó Jimi

Junto a Michael, el hocico de Shan tembló y se frunció

¿Qué? —preguntó finalmente la montaña

Sentar —dijo el Kitsune—. Creo que no existe ningún sinónimo en inglés

Somos un grupo de guerra —dijo Huo Qiyun—. Carecemos de tótems y de vínculos. Esta noche lucharemos y mañana seguiremos nuestros caminos. Cruzó la tumba de un salto para situarse junto a Michael—. Soy Rascacielos Ardiente, Morador del Cristal, Ahroun, del Clan del Séptimo Cedro Sagrado de la ciudad de Kunming. Mi *manada* ha muerto

Sí, muy bonito —dijo el hombre rata entre dientes— Sigue tu camino lamentándote por las cenizas de otros. ¿Cuánto tiempo más tenemos que seguir moviéndonos al compás de este problema?

Oh, Hong —dijo Jimi—. Sé cortés

Sin embargo, tiene razón —señaló Wu Bingshu— Michael, me temo que debes irte

No —respondió el Contemplaestrellas. Flexionó las manos, observó cómo crecían y bajó la vista para mirar al Kitsune desde su altura en Crinos

Debo enterrar este hombre al Amo Li

Wu Bingshu pasó la lengua por las puntas de sus pequeños y afilados dientes

Vuelve mañana: yo mismo haré una guardia de honor por él.

Yo también —dijo Jimi

Era astrólogo. *Esta noche*

Que yo sí —farfulló el tigre perezosamente—. ¿Por qué no se puede quedar?

Oh, Shan, si *ellos* llegan y se encuentran con seis de nosotros, pensarán que hemos roto la tregua

¿Ellos? —preguntó Michael

Estamos aquí para reunirnos con otro sentar —respondió ella—. Los Kuei-jin

Muertos Andantes —dijo ortuscamente Hong Tan

Vampiros —gruñó Huo Qiyun

Espíritus Yin —contestó Wu Bingshu intentando ganar tiempo— Espíritus menores de castigo

Y tenéis una alianza con ellos

No —dijo el Kitsune— Existe un nido de dragón, un túmulo. Llevamos siglos luchando contra los Kuei-jin por él. Se lo arrebatamos durante un tiempo, después nos lo quitan y nosotros se lo volvemos a arrebatar. Nadie gana, pero mantenemos una guerra... civil... y el propio túmulo sobrevive porque todos lo apreciamos por las mismas razones. No son profanadores

Ahora hay otras cosas

Los Bakemono

Criaturas del Wyrm

Fuerzas Yomi

Carne patrefacta, murmuró el Bastet

Acercándose. Ninguno de los bandos quiere que se hagan con el túmulo. Nuestros antiguos dispusieron estos desafíos para defender el nido de dragón (cinco hengeyokai y cinco Kuei-jin). La misma fuerza, el mismo poder, las mismas condiciones

Debes irte —siguió diciendo W. Bingshu seriamente— perderemos el prestigio y probablemente, el derecho de poder reclamar el túmulo

Márchate, Michael —susurró el cuervo—. Cuidaremos del Amo Li por ti

El Contemplaestrellas se levantó lentamente. Una enorme garra golpeaba delicadamente uno de los lados del recipiente de piedra

Lo prometo —dijo el Kitsune

Michael apretó las mandíbulas mientras deshacía los cierres de su limpia y blanca camisa funeraria para liberar el recipiente del torso. Tras un minuto en silencio dijo

Al Amo Li no le gustaría que se perdiera un túmulo por el honor de mi maestro o por mi propio honor. No lo comprendo, pero me iré

Huo Qiyun le dio unos golpecitos en la espalda y le tendió un pequeño espejo

Demasiado tarde —gritó suavemente Hong Tan

Wu Bingshu se levantó. Jimi se alejó aleteando y se adentró en las sombras

Están aquí —balbuceó

Lo siento —dijo Michael. Mantuvo los ojos del Zorro y vio que le estaban observando con una dureza inesperada, aunque después se dio cuenta de que no iba dirigida a él

La mirada de Wu Bingshu se detuvo unos instantes en el Garou.

Quédate. Date la vuelta. Están aquí

Y son siete

Introducción: Los Fantasmas Cambiantes

Deja que tu velocidad sea la del viento y tu densidad la del bosque
En los ataques y saqueos actúa como el fuego, cuando debas permanecer inmóvil hazlo como una montaña
Deja que tus planes sean tan oscuros e impenetrables como la noche, y cuando te muevas, hazlo como un rayo
Sun Tzu, *El Arte de la Guerra*

Asia no carece de historias sobre bestias que caminan como personas. Es más, en Oriente abundan los mitos sobre aquellos que Cambian, dónde esconden sus almas los espíritus zorro o cómo se comportaban los tigres cuando el mundo era joven.

Pero todos son falsos.

Las nevadas cimas de las montañas asiáticas y sus húmedas junglas, al igual que sucede con las zonas salvajes del Mundo de las Tinieblas, son el último refugio de los Hijos Cambiantes de Gaia. Como todas las Razas Cambiantes, los cambiaformas asiáticos conservan una cultura mucho más antigua que la que registra la historia y muy diferente a la que narran las fábulas humanas, sin embargo, han crecido de alguna forma apartados de sus primos europeos, africanos, americanos e incluso australianos. Conservan un misticismo que a los occidentales que hablan con ellos les resulta familiar y, a la vez, desconocido. Lo que resulta más extraño es que, cuando los Garou consiguen reunirse con sus primos lejanos para hablar urgentemente sobre el Apocalipsis, los cambiaformas orientales se limitan a sacudir la cabeza, como si un hijo arrogante les estuviera reprendiendo.

Son como los occidentales y, sin embargo, son muy diferentes, combaten en las mismas batallas pero también lo hacen en una guerra que resulta extraña y ajena; toman el té con sus enemigos y tratan a sus amigos con más aplomo que pasión. Son los Fantasmas Cambiantes, los Hengeyokai.

Hengeyokai: Los Cambiaformas de Oriente es un suplemento sobre las criaturas cambiantes de Asia y las cortes en las que moran. Los hengeyokai, a diferencia de los Kue-jin (que se han convertido en una raza completamente diferente a la de sus "primos" los Camitas), guardan un mayor parecido con sus parientes cambiaformas del mundo entero aunque, debido a un sistema cooperativo de cortes y a largos siglos viviendo en un mundo espiritual que a los extranjeros les resulta extraño, el camino que han recorrido es totalmente distinto.

Los hengeyokai son muy diferentes de sus hermanos occidentales, pero también se parecen mucho a ellos. La palabra "Gaia" existe en todas las lenguas de los hengeyokai; incluso saben que la Madre dio a luz a la Primera Edad. Al igual que sus hermanos occidentales, entienden el trabajo de la Tríada y veneran a Selene. En su mayoría, comparten un origen común con los "Pueblos del Crepúsculo" (a pesar de que las leyendas que hablan sobre esto varían mucho entre sí) y se separaron de ellos tras los sucesos que precedieron a Impergium. La Guerra de la Rabia no llegó jamás a Asia, pero

los hengeyokai perdieron a muchos de los suyos en grandes batallas contra los Señores de la Perdición, conocidos como Reyes Yama; como resultado, cooperan entre ellos de mismo modo que las tribus occidentales de los Garou, con todo el politiqueo y la cautela que ello implica.

Resulta interesante saber que los hengeyokai no se han esforzado demasiado en ocultar su existencia a las poblaciones humanas locales, este es el motivo por el que los Kitsune, los Tengu y el resto de las tribus suelen aparecer con frecuencia en los mitos orientales. De todos modos, los hengeyokai siempre han procurado que los humanos no sepan demasiado sobre la verdadera naturaleza de las criaturas cambiantes. Todos aquellos que creen saber las prohibiciones de los Kumo porque conocen la cultura humana de su territorio, o aquellos que creen que los Hakken siguen un código humano de *bushido*, suelen abandonar el polvo de la tierra sin saber más verdad de la que conocían en el momento de nacer.

¿Qué es un hengeyokai?

Son criaturas cambiaformas de diversas especies pero de un solo espíritu; criaturas a las que no les afectan las creencias humanas y cuyos poderes no derivan de la cultura que les rodea. Un Bastet siempre será un Bastet, ya sea un felino del linaje de los linces de los Territorios Puros o un africano que nació humano y cambia en león. Así que ¿qué es lo que diferencia a los hengeyokai de sus hermanos?

Hace tiempo, los hengeyokai custodiaban el mundo tal y como hacían los "Pueblos del Crepúsculo". En Oriente, la Guerra de la Rabia jamás estalló por completo así que, cuando los cambiaformas orientales se enfrentaron entre ellos y derramaron la sangre de sus propios primos, la suya fue una guerra de cortes, de clanes multiraciales que luchaban entre sí.

Los hengeyokai, a pesar de ser tan territoriales como cualquier otra Raza Cambiante, deben gran parte de su estructura social a un sistema de cortes concreto, que aseguran que les fue concedido por el propio Cielo (es decir, por Gaia y sus ministros). Al principio del mundo no existían las criaturas sobrenaturales en Oriente no había vampiros, las hadas solían hablar con las Cortes Cambiantes y los Diez Mil Inmortales eran cordiales con todos. La propia Umbra bullía de actividad con los *shen*, y sus espíritus protectores (el Príncipe Dragón, los Ministros del Cielo y otros) se fueron haciendo cada vez más poderosos desde el punto de vista de la creencia y el servicio real. A medida que crecía el Reino Medio, los ciudadanos Cambiantes fueron padeciendo unos cambios muy sutiles. Los Mokolé empezaron a llamar suavemente a los sueños de los grandes dragones y ellos mismos fueron moldeados por el poder de estos sueños, los hengeyokai establecieron cortes cooperativas y comenzaron a seguir una ley común incluso algunos de los solitarios Ronin fueron llevados a las cortes y aprendieron un cierto tipo de urbanidad muy diferente a la vida primitiva a la que estaban acostumbrados.

Naturalmente, la guerra acabó por llegar y los cultistas del Wyrm empezaron a preparar su corrupción con antelación. Sin embargo, a la vez que se desarrollaba la historia del Reino Medio, éste fue moldeando a sus criaturas cambiaformas hasta que convirtiéndolas en lo que son en la actualidad: los fantasmas cambiantes, los hengeyokai.

Tema y Ambiente

Hengeyokai es un libro que trata sobre la unidad y el sacrificio ante el desastre que está por llegar, sobre la espiritualidad exótica y al mismo tiempo universal, sobre la vitalidad de la vida y el valor de tomar riesgos, sobre la tradición y el cambio, el deber y la paranoia, la desesperación y desvanecimiento de la luz de la esperanza que, sin embargo, jamás se apaga.

A pesar de que los Hengeyokai no consideran la llegada del Apocalipsis de la misma manera que sus colegas occidentales, el sentido de la inminente condena debe estar presente en las crónicas de los hengeyokai. La Sexta Edad no es el final de todas las cosas, pero es inevitable y está a punto de llegar. El ciclo *gira*. La Tierra se desplomará sobre la era del demonio, la crueldad y el caos. Si los Reyes Yama y sus acólitos impiden que el Eje de la Rueda siga dando vueltas, ésta se detendrá en esta Edad para siempre, y no volverá a girar hacia la Duodécima Edad.

Los Hengeyokai no luchan para retrasar el Apocalipsis (de hecho, algunos pretenden acelerar su Legada con el fin de que pase tan rápido como llegó). La próxima Edad *debe* llegar si la Muralla cae y el Cielo y la Tierra tienen que unirse de nuevo. Por lo tanto, en cuanto la Rueda gire, los cambiaformas orientales tendrán que estar preparados para luchar y cumplir con su deber en la Edad venidera. Al igual que en la mayor parte de los juegos de **Hombre Lobo**, los jugadores deben sentir temor ante futuro, pero también deben mostrar un cierto grado de tolerancia y responsabilidad. Por muy oscuro que sea su destino, los hengeyokai lo recibirán con el espíritu orgulloso y las garras afiladas.

Cómo usar este libro

Hengeyokai: Los cambiaformas de Oriente es un libro que consta de dos partes. La primera trata sobre los hijos cambiantes de Oriente y las circunstancias ambientales que les han proporcionado esas formas ligeramente desconocidas. Habla sobre las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda y las razas que habitan en ellas; también introduce reglas para la creación de personajes y algunos antagonistas, tanto para los jugadores como para el narrador.

La segunda parte de este libro es, fundamentalmente, el Libro de la Raza Cambiante de los Kitsune. Los Kitsune están excesivamente influenciados por su entorno y su destino está completamente entrelazado con el de otros hengeyokai. El libro contiene todas las reglas para jugar con los astutos hombre zorro y un estudio sobre su sociedad y sus orígenes.

¡Precaución!

Una advertencia. Aunque los personajes de hengeyokai se puedan mezclar con grupos occidentales, deberías hacerlo con muchísimo cuidado. Si un hengeyokai aparece rápidamente en clanes y manadas occidentales, el sabor del libro (el sabor de lo exótico) se perderá. Después de todo, ¿qué puede tener de especial un Kitsune cuando todos los grupos de jugadores tienen al menos uno? Además así se suele perder la credibilidad del mundo y el juego. Aunque los hengeyokai trabajen bien juntos, no les gusta estar en compañía de los occidentales, ya que los consideran imprudentes y desorientados, poco más que cachorros.

Los hengeyokai *raramente* viajan más allá del Reino Medio. Aunque te resulte muy tentador enviarles inmediatamente a tu juego habitual de Hombre Lobo, te recomendamos firmemente que esperes hasta el momento oportuno. Recuerda que la mayor

Glosario

Los siguientes términos son [illegible] en las Cortes de la Bestia. A lo largo [illegible] han tenido sus propios [illegible] de vez en cuando [illegible] de estos términos.

Bakemono: [illegible]

Ciempies: [illegible] sus servidores espirituales. [illegible] batallas contra los [illegible]

Corte de los Ancestros: [illegible] sociedad secreta [illegible] primeros Ancestros de [illegible]

Corte: [illegible] generales [illegible] con los [illegible] de [illegible]

[illegible] Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda, Las: [illegible]

Cortes, Las: Abreviación de los hengeyokai [illegible] Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda [illegible] los hengeyokai [illegible]

Edad de la Prueba: La [illegible] comenzó en la prehistoria y [illegible] milenio. Una época de guerras y [illegible]

Edad de las Diez Mil Cosas: La Segunda Edad, cuando la mate[illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

Edad de las Leyendas: La Tercera Edad, un tiempo anterior a la historia cuando los hengevokai fueron por vez primera a luchar contra las fuerzas del Wyrm.

Edad de las Sombras: La Quinta Edad o la edad moderna se considera que comenzó con la llegada de los occidentales.

Edad del Amanecer: La Primera Edad; el período en que la materia y el espíritu eran uno, cuando todas las cosas eran una junto con Gaia.

Edad del Pesar: La Sexta Edad, la edad que todavía ha de llegar. Es el nombre con el que los hengevokai denominan al Apocalipsis, que consideran lo que puede ser o no ser el final de todas las cosas.

Espejo: El aspecto de la intervención y el misticismo equivale aproximadamente a Theurge.

Gai'nan: Una palabra hengevokai que se puede traducir a grandes rasgos como "Magistrado", un oficial de la jerarquía de la corte. El acento se marca en la segunda sílaba.

Gaki: Un término impreciso que designa a los Kuei-jin japoneses.

Garra: Un papel elemental dentro de los sentai, como "Garra de Fuego" o "Garra Lunar"

Guerra Baja: Una forma poco honorable de hacer la guerra; los pactos con los Kuei-jin se consideran a menudo el campo de acción de la Guerra Baja

Guerra de la Vergüenza: Una gran guerra similar a la Guerra de la Rabia, en la que combatieron los hengeyokai durante la Cuarta Edad y que fue provocada por los Wan Xian

Guerra Elevada: El modo formal y cortés de hacer la guerra, como un combate honorable

Hengeyokai: "Fantasma Cambiante" Cualquier cambiaformas oriental, en particular, aquellos comprometidos con las Cortes de la Bestia

Hoja: El auspicio de la cautela y la recopilación de información, equivale aproximadamente a Ragabash

Kin-jin: Vampiros occidentales.

Kuei-jin: Vampiros orientales; espíritus del Infierno que han nacido de nuevo dentro de cadáveres

Línea Dragón: Una línea de Chi fuerte que conecta nidos de dragón y que equivale tanto a los Puentes Lunares (líneas Dragón Yang) como a los Derroteros (líneas Dragón Yin)

Linterna: El auspicio del liderazgo y el juicio; equivale aproximadamente a Philodox.

Madre Esmeralda, La: Gaia

Marawa: El Destructor; tótem de los Kumo del Yin

Ministro del Cielo: Una forma educada de dirigirse a los Incarna asiáticos (excepto a los Incarna del Wyrm, que se denominan *Maestros del Infierno*)

Mundo Yang: El "elevado" mundo espiritual de la energía vital, la Umbra Próxima

Mundo Yin: El mundo espiritual "bajo" de la energía mortal, La Umbra Oscura

Mundo Yomi: Un Reino corrompido por el Wyrm formado por porciones idénticas de los mundos Yin y Yang; un Infierno para los *shen*

Muralla, la: El nombre de los *shen* para la Celosía

Nareau: El Señor Arana; el tótem de los Kumo más equilibrados

Nido de Dragón: Un término poético *shen* para designar un Túmulo

Okuma: El Gurahl de Oriente; asesinado en la Guerra de la Vergüenza.

Pilar, El: El auspicio del apoyo y de la unidad. Aproximadamente equivale a Galliard

Pueblos del Crepúsculo, Los: Cambiaformas occidentales el término hace referencia más a su fatalismo que a su lugar de origen. Un agrio proverbio afirma que "Los Pueblos del Crepúsculo no creen que el sol vuelva a salir."

Puño: El auspicio del guerrero, Ahroun.

Quinta Edad: La edad actual, una edad en la que resurge el demonio; muchos consideran que pronto cambiará a una edad todavía más oscura.

Rati: La Dama Insaciable; tótem de los Kumo de Yang

Reyes Yama: Perdiciones muy poderosas que gobiernan sus propios dominios en el Mundo Yomi.

Rompenombres: Un término de los hengeyokai para designar a los magos, normalmente de forma despectiva

Rueda de las Edades: El gran ciclo de todo el tiempo; se considera que comenzó a girar en el momento en que nació el universo. A medida que la Rueda vaya girando hacia su punto inferior, la tierra irá padeciendo cada vez más miserias, pero en cuanto la Rueda alcance su nadir, el mundo empezará a ascender de nuevo hacia un tiempo de armonía

Sentai Montaña: Un grupo guerrero comprometido con un tótem y un código de conducta comunes; equivale aproximadamente a manada Garou.

Sentai Ola: Un sentai temporal, formado más por conveniencia que por cualquier otra cosa.

Sentai: Un grupo de guerra hengeyokai formado normalmente por cinco criaturas; puede tener un carácter temporal o comprometerse con un tótem común como si fuera una manada Garou

Sexta Edad, La: El Apocalipsis; los hengeyokai no lo consideran el fin de todas las cosas, sino simplemente, el nadir del Ciclo

Shen: Cualquier ser asiático sobrenatural o Despertado.

Susanowo: El Señor de las Tormentas, un tótem Hakken que posiblemente ahora está corrompido por el Wyrm

Tapiz, El: Un término *shen* que designa la Umbra Media, también lo emplean los hengeyokai para diferenciar el mundo espiritual que conocen de la Umbra, con la que están más familiarizados los Pueblos del Crepúsculo

Tierras del Espejo: La Penumbra

Tsuki-yomi: Un tótem lunar Hakken, nombre para la Luna.

Viento: Alineación de los miembros del sentai con una de las direcciones cardinales, como "Viento Central" o "Viento del Sur".

Yomi: El poder del Wyrm. Los espíritus Yomi del Yin son Espectros; los espíritus Yomi del Yang son Perdiciones.

Capítulo Uno: Las Tierras de la Madre Esmeralda

La única luz que brillaba en las cavernas era la del farolillo de papel del guía, que apenas dejaba ver el entorno. Su Hou se frotó los brazos para darse calor, la chaqueta de cuero que llevaba abrigaba lo justo pero era un chico de sangre caliente y esta atmósfera gélida y sombría no le preocupaba en absoluto

¡Eh

Su Hou tuvo un escalofrío y volvió a gritar.

¡Aquí abajo no hay nada! ¡En estas malditas cavernas hace demasiado frío como para que algo parecido a una corte pueda habitar en ellas!

Sus aburridos ojos observaron la espalda del hombre que le guiaba por las frías cavernas de piedra caliza

¿Qué tipo de bárbaros sois los de tu pueblo? ¿Por qué vuestras cortes no están en Guilin en vez de en esta oscuridad?

Su guía, un japonés de anchas espaldas, respondió en mandarín clásico

Sigue caminando, cachorro

Su Hou gruñó y empezó a crecer hasta adquirir su forma de guerra; después, avanzó rápidamente hasta la espalda del guía

Eh. ¡Maldito seas! —bramó—. ¡Escúchame! ¡No me puedes tratar así. ¡No soy ningún impúber! ¡Maté al Príncipe de Marfil en el Mercado de la calle Gato antes de cumplir los quince años. ¡Y mis garras ya han probado la sangre de los demonios. O me tratas como al guerrero que soy o te

El revés que recibió fue tan repentino como doloroso, e hizo que el joven hombre lobo se revolcara por el suelo. Sacudió la cabeza e intentó batirse por los cuatro lados, pero su guía, cubierto ahora por casi tres metros de oscuro pelaje y con [illegible] por el pescuezo y lo levantó sin ningún esfuerzo. Su Hou sentía cómo le rechinaban los colmillos dentro del hocico mientras el viejo hombre lobo lo sacudía violentamente, después le tiró con fuerza sobre el suelo de piedra caliza

¿Qué clase de arrogancia es ésta? —La voz del guía retumbaba en la caverna—. ¿Sólo por haber acabado con un Bakemono crees ser un guerrero tan letal y tan sabio como cualquier otro de nuestras Cortes de la Madre? ¿Sólo por haber matado a humanos crees ser el mayor de los depredadores?

Su Hou empezó a encoger hasta convertirse de nuevo en un joven enjuto y fuerte y miró encolerizado la imponente figura que le observaba desde arriba, aunque en sus ojos se reflejaba una pizca de miedo. El poderoso hombre lobo emitió un profundo sonido gutural y recogió con la zarpa los restos de la chaqueta de cuero del joven. Volvió a levantar sin ningún esfuerzo al joven de Hong Kong y sacudió la cabeza. Después bajó la mirada hacia el lugar donde brillaba el farolillo de papel, que se encontraba en el borde de un charco. Entonces, algo cambió en lo más profundo de Su Hou, estuvo a punto de gritar, pero se quedó sin aire para hacerlo

De repente, la caverna estaba iluminada (si se podía seguir llamando caverna, pues seguramente ya no lo era). Las estalactitas y las estalagmitas se habían convertido en delicadas obras de arte decorativas y la cálida incandescencia de los braseros de latón calentaba el lugar. Del techo (que no estaba antes más bajo) pendían grandes tapices rojos bordados con hilo de oro y el aire olía a agua y jazmín

Y allí estaban los hombres Bestia

El fuerte hombre lobo soltó a Su Hou inmediatamente, el joven de Hong Kong se puso de rodillas para reverenciar a la criatura, con forma de inmenso dragón, que se enroscaba alrededor de un pilar de piedra caliza. Flanqueando a gran reptil había un hombre y una mujer; ambos llevaban unos atuendos festivos que eran a la vez modernos e imperiales, él llevaba una anticuada alabarda y ella vestía un traje entallado, estaba sentada y sos

Barreras Comunicativas

Una de las mayores dificultades a la que se enfrentan los hengeyokai es la barrera idiomática. Los hengeyokai presentan una gran diversidad de especies, culturas y credos. Además, los miembros de cada raza se comunican entre ellos con un idioma específico. Como la lengua de los cambiaformas es una mezcla de gestos corporales, emisiones de olores y emanaciones de sonidos, todos ellos específicos de una raza, la situación empeora y provoca que cada especie tenga graves problemas para comprender lo que dicen las demás. Incluso dentro de una misma Raza Cambiante, la separación del Reino Medio ha provocado un cambio sutil en los métodos del habla: un Corax Occidental puede tener ciertas dificultades para adaptarse al dialecto de sus primos Tengu, por no hablar de las dificultades idiomáticas que se producen entre los dragones Zhong Lung y los más primitivos Mokolé

Para superar este obstáculo, los hengeyokai utilizan a menudo los Dones de Habla Mental y de Sueño Despierto de Unidad. El hecho de centrarse en la telepatía les permite comunicar ideas, imágenes y pensamientos abstractos con otros *shen* y con los Pueblos del Crepúsculo. Con el habla de Sueño Despierto, que es el idioma oficial de las cortes, los hombres bestia mantienen un lenguaje universal de ideas y creencias que va más allá de las limitaciones impuestas por las fronteras de las especies

Sin embargo, aunque los hengeyokai son perfectamente capaces de conversar con los Pueblos del Crepúsculo, raramente lo hacen. El hecho de estar dotados de telepatía les permite intercambiar las connotaciones y el énfasis mucho mejor que cualquier traductor, pero los hengeyokai no sienten que deban perder el tiempo educando a sus díscolos primos. Aunque estén hablando clara y perfectamente, sus oyentes siguen sin comprenderles. Además, sería perfectamente posible que el distinguido oyente atacara a un delegado de los Kuei-jin durante el período de instrucción o realizara cualquier tipo de descortesía desinformada; por eso, les resulta mucho más sencillo explicar a los Pueblos del Crepúsculo que sus guerras no son bien recibidas en las tierras de los dragones y pedirles cortésmente que se vayan. A pesar de que esta política de aislamiento pueda resultar inadmisible a la larga, los hengeyokai no se pueden permitir el hecho de invitar a occidentales bravucones a sus cortes y esperar que no destruyan los planes de formación que han desarrollado durante siglos.

tenía un báculo en el regazo. El resto de las personas (o de las criaturas) que deambulaban por allí, hablaban en susurros entre ellas y no apartaban ni por un instante la vista de los recién llegados. Algunas tenían los ojos afilados, pero por lo demás, parecían humanas; otras eran grandes criaturas lobo, al igual que Su Huo y su guía. Una mujer, vestida con una túnica de seda con aperturas que permitían ver su ropa interior de cuero, tenía los ojos brillantes y el rostro inquisitivo de un zorro. Cuando el dragón levantó la cabeza y habló, todos guardaron silencio, su voz resonó en la cabeza de Su Huo:

¿Es éste el Morador del Cristal del que me habías hablado?

El guía de Su Huo hizo una reverencia e inclinó la cabeza.

Sí, Inundación Enfurecida —su voz también resonó en la cabeza de Su Huo—. Él debe ser el último.

Su Huo miró furtivamente a su alrededor. La mayor parte de los cortesanos bestia se habían retirado a uno de los lados y sólo él, Tensui y otros cuatro jóvenes permanecían de rodillas ante el dragón. Frunció el ceño; los otros cuatro eran tan jóvenes como él, aunque no todos eran chinos; la delgada chica que estaba en uno de los extremos era, con toda seguridad, coreana.

Muchacho. —Su Huo miró los dorados brillos de los ojos del dragón y lo que vio le dejó helado. La voz volvía a sonar dentro de su cabeza—. Muchacho, dime por qué estás aquí.

¿Será porque me han traído? —*pensó*—. Porque soy... no, no es eso *No lo sé* —*consiguió balbucir mientras volvía a inclinar la cabeza.*

En eso, al menos tienes razón —bramó la criatura—. No lo sabes, pero tampoco muestras deseo alguno de enmendar tu ignorancia. Descubriste tu poder hace apenas un mes y crees que todo lo que has aprendido desde entonces bastará.

¡No! La exclamación de Su Huo sorprendió a todos— No, por favor, sifu... Quiero aprender. Quiero formar parte de esto

El dragón asintió mientras se desenroscaba del pilar. Mientras lo hacía, sus dimensiones se fueron reduciendo hasta que adoptaron la forma de una anciana de constitución fuerte, de una campesina ataviada con una túnica de color de azafrán y que llevaba un dragón de jade al cuello. Sonrió ligeramente y sus ojos brillaron; entonces la retumbante voz del dragón volvió a sonar dentro de la cabeza de Su Huo

Perfecto. Entonces eso será exactamente lo que harás. Te sentarás aquí y aguardarás con el resto de jóvenes que han sido elegidos. Deberás respeto a tus mayores y escucharás. De este modo podrás ser mejor y descubrir quién eres. Todos vosotros descubriréis quiénes somos, y quiénes sois vosotros

Su Huo asintió rápidamente

Sí, sifu —contestó, y no le sorprendió que el resto de jóvenes que había junto a él le imitaran.

Historia de las Edades

Habla Inundación Enfurecida:

Vivimos en tiempos de agonía. Seguramente os habréis dado cuenta de ello: la lenta muerte espiritual que está asolando a las grandes ciudades, la rápida muerte de los lugares salvajes que provocan los humanos al destruir todo el terreno que pueden para alimentar a sus numerosos hijos y a sus bolsillos codiciosos. También sabéis que habéis nacido en esta edad de decadencia con un propósito: el de luchar contra la muerte de las cosas y conseguir que el mundo se convierta en un lugar donde pueda renacer la vida pura. Pero si queréis cumplir con este cometido, debéis saber exactamente quiénes sois y qué sois. Escuchad, entonces, mientras os hablo de los orígenes de todas las cosas (las sendas del Reino Medio, la tierra en la que vivimos). Pero para poder comprender las sendas del mundo, primero tendréis que comprender los caminos del cielo

El gran ciclo del ser

Todas las cosas siguen un ciclo; no hay nada permanente El mundo sigue a las estaciones; la primavera, el verano, el otoño y el invierno se suceden entre sí y los animales viven en ar-

monía con las estaciones. En primavera, se aparean, en verano, da a luz a sus cachorros, en otoño, los crían y los preparan para el invierno; en invierno, siguen cumpliendo con su obligación, ya sea la de emigrar o la de invernar, pero todo esto forma parte del orden natural de las cosas. Este orden también sigue un ciclo de cambio, que nosotros denominamos el Gran Ciclo.

Nosotros, los que Cambiamos, somos criaturas de equilibrio. Somos animales y humanos, espíritu y carne, inmortalidad y mortalidad. El Gran Ciclo guía nuestras vidas y rige la evolución de nuestras almas. El ciclo nos da órdenes sutiles que nos predestinan; ningún ser tiene el mismo destino que otro. Cada ser tiene su lugar en el ciclo y forma parte de una danza continúa de transformación. Todo lo que hagamos durante el viaje de la vida determinará la dirección de nuestro futuro; pero no se trata de un viaje real, sino de un proceso de evaluación interna continúa que se va adaptando a cada fase de la vida de una persona. A medida que cambiamos y precisamos nuevas lecciones, modificamos el camino que recorremos por el Gran Ciclo. El mayor reto que debemos afrontar en nuestra vida es el de asumir que nuestro lugar en el Gran Ciclo siempre está cambiando.

Actuar de forma acorde con el ciclo significa aceptar nuestra naturaleza e intentar purificar nuestra alma para conseguir un estado existencial más puro. Los hombres bestia tenemos diversas teorías sobre cuál es el propósito o la evolución del alma. Nuestros hermanos los Contemplaestrellas nos enseñaron que, cuando se está en perfecta armonía con el ciclo, se consigue un nuevo estado existencial denominado El Verdadero Reino de Gaia.

El Gran Ciclo es mucho más que una simple filosofía; sólo tenéis que mirar en vuestro interior para comprender que somos criaturas llenas de pasión y vitalidad, y que no solemos hacer conjeturas caprichosas. El ciclo es real, aunque no lo podamos tocar del mismo modo que tocamos las piedras o la madera. Afecta a todas las cosas, aunque no todas las cosas le obedezcan. El propio tiempo gira sobre su eje, y yo y todos los de mi raza poseemos el don de soñar la visión de su giro. Por eso somos los guardianes de la historia del mundo y, a través de los Dragones Medios, somos los guardianes de la Rueda.

La Rueda de las Edades

El Gran Ciclo juega con el tiempo sobre el tapiz de la vida, haciendo que adopte una serie de edades diferentes. Para visualizarlo, dibujar una rueda en vuestras mentes. Cada uno de los radios de la rueda representa una edad diferente mediante la que dividimos nuestra historia y medimos el paso del tiempo. Pero para nosotros, esta rueda no es simplemente una medida, sino que es la manifestación de una serie de lecciones constituidas por nuestras diferentes encarnaciones. Esta rueda es la Rueda de las Edades y, a medida que va girando, concede nuevas experiencias, crecimiento y aprendizaje a todas las cosas que contiene en su interior. A partir de estas experiencias esperamos ser capaces de recabar la sabiduría de las edades.

Desde el amanecer de los tiempos, los hengeyokai hemos explicado leyendas sobre nuestra antigua historia y nuestras grandiosas hazañas, pero para nosotros, estos relatos son algo más que una recopilación de hazañas históricas y épicas: son lecciones que enseñan una verdad mayor que la que existe tras las simples lecciones de una leyenda. Cada uno de los tiempos sigue una gran sucesión de edades que ha existido desde los principios de la creación. Muchos shen han aprendido cosas sobre la Rueda de las Edades. ¿Acaso

Gaiadharma: El camino que va más allá de las ilusiones

—Habla el sifu Murmura en el Viento:

Ser uno de los Cambiantes es ser una criatura de naturaleza divina, es ser mucho más que un hombre, un animal o un espíritu. Percibimos la esencia espiritual del universo que se ocupa de todas las cosas e interactuamos con las manifestaciones de estas esencias durante toda nuestra vida. El hecho de no reconocer esta verdad es estar ciego ante la naturaleza de la existencia. La conexión que tenemos con los mundos espirituales nos confiere habilidades de las que carecen muchos otros shen. Los propios espíritus nos han concedido nuestros maravillosos Dones, poderes y habilidades. Tenemos un talento que nos permite ver más allá de lo oculto del mundo material y observar los trabajos secretos del propio universo, a Gaia. Hace tiempo que aprendimos de los Contemplaestrellas una profunda lección que muchos de los hengeyokai del Reino Medio hemos adoptado.

Para descubrir la verdad, primero debemos comprender la mentira que nos envuelve: Las batallas externas que libramos contra los Reyes Yama, los siervos del Wyrm y otros hengeyokai para conseguir el reino material y espiritual. La guerra para salvar a Gaia, la batalla para evitar la llegada del Apocalipsis, el rencor y la intolerancia derivados de la Guerra de la Rabia. Todas estas cosas y más nos impiden ver la verdad. Observamos estas cosas como si fueran el corazón de la materia, las fuerzas que dirigen nuestra existencia, pero con frecuencia no sabemos dónde se encuentra la verdadera amenaza. Debemos darnos cuenta de que estos y otros retos son simplemente el resultado de la mayor de las batallas a la que nos enfrentamos. Debemos ser destructores de ilusiones y repudiar a la Red de Ignorancia que existe en la mente.

La Tejedora es una poderosa fuerza espiritual que trabaja dentro de nosotros. Se mueve por nuestra mente y nos obliga a perder la perspectiva de la gran batalla. A veces esto sucede cuando perdemos el control de nuestras emociones, como por ejemplo cuando nos dejamos llevar por la Rabia o el Harano. Otras veces ponemos la excusa del deber en todo aquello que hacemos, pero perdemos la perspectiva de porqué siempre lo situamos en primer lugar. En la Red de la Ignorancia hay infinitos hilos.

Gaia es la totalidad del universo y de todas las cosas de la creación. Cuando alguien vence al mundo de las falsas esperanzas y destruye la Red de la Ignorancia, puede pasar a formar parte del Verdadero Reino de Gaia. Este reino no es una tierra diferente, sino una sublime forma de existencia. Llegar a él no resulta fácil y conseguirlo puede llevar una vida entera o incluso más. Estar iluminado significa mucho más que estar en equilibrio con uno mismo y en armonía con todas las cosas. Es mucho más que una actitud o una práctica, es un estado existencial. Los pasos que hay que dar están más allá de cualquier enseñanza y sólo se les da a conocer a aquellos que han alcanzado el Verdadero Reino de Gaia.

Se cree que quien lo ha alcanzado podrá moverse por el Gran Ciclo, o quizás permanecer en este estado de existencia para ayudar a otros a alcanzar tan sagrado lugar. A esto lo llamamos la filosofía de Gaiadharma.

esto no demuestra que es real? Incluso los imprudentes Kuei-jin, [illegible]

[illegible]

Edad del Amanecer

¿Qué puedo decir de una época anterior a mi nacimiento, [illegible] Mil Ver[illegible]

nosotros. Las cosas tienen una forma de cambiar y, lo [illegible] vez fue cierto, deja de serlo, y lo que pudo haber sido el [illegible] se convierte en un mito. Creo que no hubo ningún principio, pues el paso del tiempo es una creación "posterior" [illegible] [illegible]aridad de Gaia. El tiempo se creó en algún momento y por eso ahora existe un principio. Pero no os quedéis con este pensamiento, ya que vosotros mismos alcanzaréis una comprensión propia y declararéis cuál es vuestra verdad en su moment[illegible] Todas las cosas llegarán [illegible] de nuevo.

[illegible] que denominamos Edad del Amanecer [illegible] formaba parte del vientre de Gaia. Los hengeyokai todavía no habían nacido porque ¿para qué se iban a necesitar a aquellos que tenían la materia y el espíritu en perfecto equilibrio cuando la materia no era materia y el espíritu no era espíritu? Nosotros entendemos la Primera Edad como una época de perfección, cuando todo era Cielo y no se necesitaba el Infierno. Acabó cuando [illegible] San Yuen [illegible]

Lo que hemos aprendido de esta edad es la lección de la divinidad: Gaia empezó siendo perfecta y todas las cosas nacieron de la perfección. Es más, en todas las cosas quedan indicios de esa perfección [illegible] universo tiene el potencial suficiente para [illegible] Rueda [illegible]

Edad de las Diez Mil Cosas

Fue una edad de grandes cambios, pues todas las cosas comenzaron a separar sus partes materiales de sus partes espirituales. En los océanos se formaron tierras; otros lugares desaparecieron e incluso se destruyeron. Los nuevos seres de carne y espíritu se asentaron a lo largo y ancho de inmensas extensiones. Los diversos seres espirituales empezaron a reñir por tonterías y el mundo estaba en constante destrucción. El planeta estaba revuelto porque La Tejedora había destruido los Nombres en la medida que le había sido posible, para poder establecer el orden que ella deseaba, y el Wyrm y el Kaos se habían revelado contra ella en diversas ocasiones. La inteligencia de los humanos nació en la Segunda Edad, y todavía muchos discuten si fue algo positivo o no.

De entre todo este caos surgieron diversos y poderosos bandos de seres espirituales que se alimentaban de las esencias mixtas de los San Yuan. Algunos bandos permanecieron en el mundo antiguo y muchos otros se fueron en busca de tierras lejanas o de otros mundos. De todos los bandos que quedaron, dos se hicieron excepcionalmente fuertes: Los Reyes Yama y los Ministros del Cielo... naturalmente, ambos entraron rápidamente en guerra. Los Reyes Yama eran seres malévolos e inmorales que codiciaban todo aquello que poseían los demás. No tenían una estructura real, pero sí poder y muchos seguidores. Dejaron bastante claro que querían conseguir esas nuevas cosas llamadas "Cielo y Tierra" y moldearlas a su gusto. Se considera que las pretensiones de los Reyes Yama fueron la primera señal de que el Wyrm había perdido su papel de Gran Serpiente del Equilibrio y se había convertido en el Diablo Ciempiés de la Corrupción.

Y por eso fueron creados los defensores de este mundo.

La Augusta Personalidad, uno de los más grandes Ministros del Cielo, escogió a los humanos para que fueran sus adalides. Les impregnó de fuerzas espirituales y los llevó a la Tierra: eran los Wan Xian, los Diez Mil Inmortales. El Kaos también envió a la Tierra a sus propias creaciones, los hsien, para que llevaran a cabo sus inescrutables propósitos; los hizo de espíritu puro envuelto en una diminuta cantidad de tierra y carne.

Pero la más sabia de todos fue Gaia. Ella escogió cuidadosamente a lo mejor de los humanos y las bestias y recogió lo más puro del espíritu para unirlos. Después, Ella tomó a todos sus nuevos hijos entre Sus manos y llamó a Su hermano Sol y a su hermana Luna para que los bendijeran. La Luna respiró en Su mano izquierda y el Sol, en Su mano derecha, y los niños abrieron los ojos.

Y por eso nacimos. En la Segunda Edad aprendimos quiénes éramos y descubrimos el gran Pacto de la fraternidad con los espíritus del mundo. En la Segunda Edad se nos dieron nuestras responsabilidades y, cuando estuvimos preparados para luchar por primera vez en nombre de la Madre Esmeralda, nuestras leales almas fueron el verdadero indicio de que una nueva edad estaba próxima.

A partir de la Segunda Edad aprendimos la lección de la creación. Todas las cosas del mundo nacieron con un propósito, y nosotros no éramos la excepción. No debemos olvidar jamás que nacimos para defender a nuestra Madre de aquellos que quieren mancillar y pervertir las Diez Mil cosas que Ella creó.

Edad de las Leyendas

Entramos en la Tercera Edad preparados para cumplir nuestras obligaciones con la Madre Esmeralda, y eso fue exactamente lo que hicimos. Por vez primera, las montañas y los valles conocieron los gritos de guerra y los estandartes brillantes de los hengeyokai. Los demonios Yomi y los ciempiés se quedaron parados cuando nos vieron, y nosotros, los hijos y las hijas de los humanos y las bestias, acabamos con ellos. Los hijos del Wyrm aprendieron rápidamente a temernos y odiarnos, la guerra que libramos fue la más gloriosa expresión de Guerra Elevada. En esta guerra contábamos con aliados (los Wan Xian) pero, a fin de cuentas, ni ellos formaban parte de nuestras cortes ni nosotros de las suyas.

San Yuan: el retorno de la Tríada

—Habla Shindoshi Sabiduría de las Sombras:

La Tríada son los San Yuan, y los San Yuan son la Tríada. Cada uno es una parte vital del otro, pero los sorprendería saber cuánta gente les confunde o ven sólo una parte de lo que hay.

Los Pueblos del Crepúsculo hablan de la Tejedora, el Kaos y el Wyrm, las grandes fuerzas del universo, cuya lucha inicial cambió para siempre la creación. Reconocen que cada uno de ellos posee una inteligencia (aunque sea inescrutable) y piensan en ellos como en grandes entidades de una fuerza inimaginable. Esto es cierto.

Los Rompenombres comprenden las fuerzas de los San Yuan. Distinguen el orden y la estabilidad del universo de eso que siempre será; la sangre vital, del cambio que agita el cielo, la decadencia y el ocaso, de todo lo que es: el punto de apoyo que se encuentra al final del viaje del universo. Y esto también es cierto.

Los proverbios escritos por los eruditos de nuestras Cortes llamaron a los San Yuan "Ching", "Gui" y "Qui" (esencia, espíritu y vitalidad). Cada uno de ellos es necesario para el crecimiento del alma, y las criaturas que carecen de alguno de los tres están condenadas a morir en la ignorancia. Y esto también es cierto.

Oigo vuestros gritos de desesperación. *¿Cómo pueden ser ciertas todas y cada una de estas afirmaciones?* os lamentáis. La respuesta se encuentra en el camino del conocimiento interior. Aquellos que recorren este camino (y espero que todos lo hagáis) sienten la presencia de la Tríada en las fuerzas que hay en su interior. La Tejedora no es simplemente un espíritu Araña que teje frenéticamente telarañas por todo el territorio, sino que también es la fuerza de voluntad que tenemos en nuestro interior que nos permite que nuestros deseos se hagan realidad. El Kaos muere a medida que los lugares salvajes y los túmulos sagrados desaparecen, pero también es nuestra Gnosis interior que nos confiere el poder de crear cosas espirituales y virtuosas, y que muere de inanición por la muerte de lo salvaje. El Wyrm roe frenéticamente sus vínculos, pero también es el horno de la Rabia que tenemos en nuestro interior que nos permite destruir todo aquello que no debería existir. Ellos son la Tríada y ellos son los San Yuan. ¿Es tan difícil de entender?

Así que si queremos ser criaturas de equilibrio, debemos mirar en nuestro interior. Somos seres de tres: animales, humanos y espirituales, del sol, la luna y la tierra, de los San Yuan. La batalla tiene lugar en nuestro interior, y también en nuestro exterior.

¡Pero ser prudentes y no ignoréis las amenazas del mundo exterior cuando os estéis mirando el ombligo. Si os mata un Bakemono mientras estáis meditando, quizás muráis iluminados, ¡pero yo os llamaré imprudentes!

La heroicidad jamás fue tan grande como en la Tercera Edad estábamos totalmente preparados y armados y, aunque teníamos muchos enemigos poderosos, es completamente cierto que nos enfrentamos a los Reyes Yama, los sacamos de la Tierra y los llevamos de vuelta al mundo espiritual

Ahora, los Kuei-jin hablan sobre cómo los Wan Xian vencieron a los Reyes Yama y los devolvieron al Infierno Es cierto, pero no es toda la verdad. Han transmitido las leyendas tan bien como cabría esperar de estas criaturas, pero se olvidan de sus amigos. Yo no he olvidado las hazañas de sus aliados. Aunque en aquella época todos luchamos contra los demonios, la horda de guerra más esplendorosa fue la de mis ancestros, los primeros Dragones Medios

En aquellos tiempos éramos muchos y ¿acaso no debería haber sido así? Aquella fue la época en la que los dragones sacudían las montañas y provocaban tormentas cuando se enfadaban. Nosotros éramos sus hijos espirituales y se nos había concedido un conocimiento de las cosas que se remontaba a tiempos anteriores a que los humanos hubieran bajado de los árboles. Había pocos lobos y vivían muy separados, la Madre necesitaba guerreros que alejaran a los Reyes Yama de su lado. Los hijos de los lobos respondieron a la llamada de la lucha, al igual que los Khan. Pero para atender a las necesidades de la Madre, los grandes dragones nos pidieron, a sus primos más jóvenes, que también entráramos en la batalla

Y eso hicimos, y nuestra horda de guerra fue más imponente, espléndida y terrible que lo que se puede explicar con palabras. Llegamos desde los pantanos y los ríos y nos reunieron en cantidades mayores a las que jamás habíamos sido reunidos. Nuestras canciones de guerra rechinaban en los árboles y aterrorizaban a los humanos que se encontraban a varios *li* a la redonda Nos lanzábamos sobre los demonios allí donde les encontrábamos y los destripábamos con nuestras poderosas garras los hacíamos pedazos y, para dedicarle al Cielo nuestro triunfo, rugíamos de tal forma que incluso los Wan Xian nos podían oír y se estremecían de terror. También nos enfrentamos a los Reyes Yama, los Wan Xian eran el martillo y nosotros, el yunque, de modo que no les quedó más remedio que huir hacia el interior del Mundo Yomi. Arrogantes como éramos, muchos de nosotros les seguimos para acabar con nuestro trabajo

Y allí morimos

Escuchad y comprended. Cuando nos preparamos para la batalla, estábamos haciendo lo que hubiera hecho cualquier hijo obediente de la Madre si ésta estaba en peligro. Todo debe estar preparado para la batalla cuando las pruebas de cualquier edad asomen sobre el mundo. Sin embargo, cuando nos lanzamos sobre los Reyes Yama y los retamos en sus propias fortalezas éramos orgullosos, en nuestra búsqueda de la gloria, olvidamos (*olvidamos*) los decretos del Primer Mandato y nos esforzamos en ser guerreros, pero fracasamos porque esa no era la tarea que se nos había encomendado

Nuestros ancestros no habían estado jamás en el Mundo Yomi, así que no teníamos ninguna imagen de este mundo en nuestros recuerdos. Como soldados que éramos, deberíamos haber escuchado las advertencias de los Tengu, pero como no lo hicimos, nos capturaron en un reino de. que poco sabíamos Allí nos tuvimos que enfrentar a miles de demonios y derramamos ríos de sangre tan grandes que el mismo Rey Dragón se hubiera podido ahogar en ellos. Pero muchos de los nuestros murieron y pocos pudimos escapar. Todavía hoy recuerdo el error que cometimos al no acatar los Mandatos y comparto con vosotros este recuerdo... para os deis cuenta del coste de nuestro error y sepáis porque hay tan pocos Zhong Lung.

¿Cuál fue la lección de esta edad? Fue una lección de aceptación y cooperación. Cuando cumplamos con las obligaciones que nos encomendó la Madre Esmeralda, no debemos ser tan arrogantes como para descuidar nuestras propias limitaciones o suponer que somos los únicos defensores de Sus tierras. Hemos pactado treguas formales con los Wan Xian que más tarde se han convertido en pactos para ayudarnos a guiar (y controlar) el crecimiento de los asentamientos humanos. Poco sabíamos entonces que los Diez Mil Inmortales, la unión imperfecta de humanos y espíritus, llegarían a ser nuestros rivales y nuestros aliados. Pero para no enturbiar la lección de la Tercera Edad, también debemos negociar honestamente con los Kuei-jin.

Edad de la Prueba

Cuando la Cuarta Edad se nos vino encima, sólo un estúpido no se hubiera dado cuenta de que los tiempos del Sol habían acabado. La Rueda había girado hasta su segundo cuadrante y se encontraba en el principio de la mitad más oscura, la inferior. La sangre marcó esta edad: la roja sangre de los humanos, la sangre brillante de nuestra raza, la sangre negra de la progenie de los ciempiés.

Aunque la Cuarta Edad comenzó en un tiempo anterior a la historia humana, la historia humana nació en esta edad. Hasta esta época habíamos tenido a los humanos en observación, de acuerdo con el pacto establecido con los Wan Xian. Sus ministros de caminos y cabañas habían impedido que los humanos dieran a luz a más hijos de los que pudieran alimentar, y nuestros ministros de montañas y selvas habían impedido que los humanos construyeran sus hogares en nuestros lugares sagrados. Las cosas estaban en equilibrio, pero la Cuarta Edad emergió cuando los Wan Xian, ávidos de poseer más cosas de la sangre de la tierra, destruyeron este equilibrio y vaciaron los platos de balanza.

Los Pueblos del Crepúsculo hablan de una Guerra de la Rabia, de una época en la que se enemistaron entre ellos y en la que los lobos desgarraron a sus hermanos y los hicieron pedazos. Recordarlo es vergonzoso, pero nosotros también luchamos en esa guerra. Y fueron los Wan Xian quienes nos enemistaron con nuestros hermanos.

¿Por qué harían tal cosa? Los considerábamos nuestros más auténticos aliados y no sospechábamos nada cuando vinieron a nuestras cortes a explicarnos las historias de la corrupción de los ciempiés. Sólo después de la guerra nos dimos cuenta de que eran codiciosos y que estaban sedientos del Chi de nuestros lugares sagrados. Así que consiguieron que las cortes de los hengeyokai se enemistaran entre ellas y después, se hicieron con nuestros desatendidos túmulos. A esta época la llamamos la Guerra de la Vergüenza: vergüenza de haber sido engañados tan fácilmente para matarnos entre nosotros; vergüenza de haber dejado que nuestros túmulos se desplomaran mientras estábamos obcecados con nuestra falsa guerra; vergüenza de haber impregnado nuestras garras y dientes con la sangre de nuestros hermanos. Gaia lloraba mientras nuestra sangre se derramaba por el suelo y, cuando ya no pudo soportarlo más, gritó de dolor. Ese grito fue la perdición de los Wan Xian. Arrancó la vida de sus pechos y los condenó a una existencia tan muerta como la de los demonios que beben Chi: los Kuei-jin.

Pero tuvimos nuestra revancha cuando descubrimos sus farsas. Nos abalanzamos sobre sus civilizaciones y asesinamos a los humanos que rendían culto a la muerte y adoraban a sus amos caídos. De hecho, nuestro ensañamiento fue tan grande que incluso hoy los humanos recuerdan nuestros ataques y huyen cuando nos ven adoptar nuestras formas de guerra. Hicimos pedazos a muchos de los Kuei-jin y arrojamos sus almas en el más adusto de los infiernos. Jamás podríamos olvidar su traición y jamás volveríamos a confiar en ellos como hicimos aquella vez. Pero aprendimos la lección demasiado tarde.

En aquella época fue cuando vimos por última vez a nuestros hermanos, los hijos del Oso, los Okuma. Siempre habían seguido sus propios consejos y cuando las guerras se desataron de corte a corte, los osos se retiraron a las montañas. ¿Alguien sabe el motivo? Jamás nos explicaron por qué nos habían abandonado. Sólo puedo suponer que consideraron que era otra "guerra inútil" y se negaron a ignorar sus obligaciones al igual que habían hecho muchos de mis ancestros tiempo atrás. ¡Pero qué pena. Esto no les salvó. Muchos de nosotros pensamos que estaban huyendo de sus responsabilidades o que se habían puesto a las órdenes de los ciempiés, de modo que los Nagah reptaron por sus cavernas, los Hakken les dieron caza en los acantilados, los Khan les atacaron por la espalda y los Kumo, siempre sedientos de una nueva oportunidad, apresaron al resto en sus telarañas y lo celebraron con la sangre de sus corazones.

El Tengu Nakoko me dijo que en occidente sucedió lo mismo aunque hace tanto tiempo de eso que los osos fueron asesinados con las garras de otros Pueblos del Crepúsculo. No sé por qué motivo los sanadores fueron los que aceptaron el mayor sufrimiento tanto en este reino como en todos los demás... pero así fueron las cosas. Yo asumo que así fue, pero no creo que tuviera que ser así.

No conozco la leyenda de la muerte del último oso cambiante. Creo que nadie la conoce. Sin embargo, siempre deberéis recordar que murió.

¿Cuál fue la lección de esta edad? Que nuestros problemas no siempre tienen solución. Atacamos a nuestros hermanos en nombre del deber, pero nos equivocamos. ¿Acaso no gritaría la Madre Esmeralda si fuéramos negligentes o ignorásemos nuestras tareas? En la Tercera Edad aprendimos que debíamos tener aliados, pero la Cuarta no ha enseñado a no seguir sus consejos a ciegas. Muchos caminos conducen a la virtud y sólo un insensato se negaría a caminar por más de uno.

Edad de las Sombras

La mayor parte de los *shen* están de acuerdo en que la Quinta Edad, la edad actual, comenzó con la llegada de los occidentales. Resultaría inútil intentar establecer datos humanos en el cambio de la edad; basta con saber que la Edad de las Sombras está sobre nosotros. Los Kuei-jin se han convertido en demonios, los *Ishen* se han desvanecido con el mundo espiritual; las telaranas de la Tejedora se extienden cada vez más por el Reino Medio; los tigres mueren en la jungla y los humanos están perdiendo sus almas por los nuevos dioses del lujo y la industria, las Tierras del Espejo están comenzando a descomponerse y los Elevados Dragones han entrado en un enfermizo sopor. No es necesario que os cuente muchas cosas de esta edad, ya que pronto conoceréis a todos sus demonios.

¿Cuál es la lección que debemos aprender de ella? Me temo que en cuanto sepamos la verdad será el momento en que entremos en la Sexta Edad. ¿Cómo se puede aprender la lección de una edad antes de que ésta concluya? Si queréis aprender de la edad en la que vivís, tenéis que aprender a ser mejores y estar preparados para la gran batalla que ha de llegar. El cambio se desencadenará pronto y todos tenemos que estar preparados.

Edad del Pesar

Lo peor todavía está por llegar. La Sexta Edad será una época de tanta miseria y sufrimiento que muchos creerán que el mundo se está acabando. De hecho, los Pueblos del Crepúsculo

han visto esta edad en sus visiones y afirman que no quedará nada de Gaia cuando llegue, que no habrá más edades.

Esto, me temo, es posible.

Son muchas las fuerzas que roen el eje de la Rueda de las Edades, en un intento de detener el giro del Gran Ciclo. Los Reyes Yama se esfuerzan en detener la Rueda en la Sexta Edad, aquella en la que su fuerza aumentará y se convertirá en el Emperador Diablo de todas las cosas. El Wyrm trata frenéticamente de destrozarla, en un intento de destruir por completo el ciclo. Los Contemplaestrellas murmuran que la acumulación de deuda kármica la desequilibrará por completo, partiéndola en dos en la Sexta Edad y provocando el "Apocalipsis".

Somos los encargados de evitarlo. La Madre Esmeralda ha decretado que nuestra misión fuera la de asegurar que la Rueda siguiera girando, y haremos todo lo posible para que la Sexta Edad termine rápidamente y que la Rueda gire de nuevo a las edades del Sol. No me preguntéis qué lección debemos aprender de esta época en la que la Tierra será el Infierno, puesto que estaremos tan atareados con nuestras obligaciones que, seguramente, la iluminación espiritual tendrá que esperar.

Los tiempos por llegar

No puedo hablar de los tiempos que están más allá de la Rueda. Esperamos y pedimos que ésta continúe girando y que, por fin, llegue la Duodécima Edad. Con su llegada, la materia y el espíritu volverán a ser todo uno. El universo y todas las cosas que hay en él alcanzarán el Verdadero Reino de Gaia y la Madre Esmeralda volverá a ser una junto con Sus hijos.

Conservar siempre este pensamiento en vuestros corazones, aunque muramos, aunque veamos perecer a nuestros amigos, amantes y familiares, aunque la corteza de la Tierra se resquebraje y los mares hiervan, cumplamos con nuestro deber con Gaia y Ella volverá a conocer la paz.

Las Tierras de las Cortes

Habla Thanh Alas de Orquídea:

Como podéis observar por las caras que hay reunidas a vuestro alrededor, los miembros de la corte han tenido que hacer un largo viaje para llegar a su nuevo hogar. Os lo advierto, si alguno de vosotros tiene prejuicios contra alguno de vuestros vecinos ("Los japoneses no son buenos", "No creo que los coreanos sepan lo que hacen") mejor que os los traguéis ahora. Ser hengeyokai significa formar parte de las Cortes y no de una nación humana concreta, tenemos Parientes en muchos países y a muchos de nosotros nos molesta que se ofenda a nuestro linaje.

Las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda reclaman el territorio que va desde los límites superiores de Mongolia hasta el archipiélago de Las Filipinas, y desde el extremo de la India hasta las montañas de Hokkaido. En definitiva, la zona que los shen llaman el Reino Medio porque realmente parece estar a medio camino entre la ignorancia de la Tierra y la iluminación del Cielo.

Pero ¿qué sucede con las tierras del Reino Medio? ¿Qué significan para nosotros? ¿Qué pregunta? Podría pasarme años hablando sobre la historia de cada una de las cortes de cada una de las cinco grandes montañas y sobre cómo tratan a los humanos que les rodean, pero eso sería una pérdida de tiempo, tanto del vuestro como del mío. El mejor modo de aprender sobre una corte y su territorio es viajar hasta allí, presentarse con humildad y hablar de estos temas con los cortesanos.

Escuchad ahora con atención. Voy a hacer una rápida descripción de, continente en su conjunto y probablemente descubriréis dónde están nuestras prioridades.

China

Comenzaré por el terreno bajo el cual nos hemos reunido. Normalmente no me preocupo demasiado de señalar uno por uno los países, pero éste es tan grande que es necesario hacerlo así. Zhongguo, China. ¡Qué país tan legendario y divino es éste y cuántas cosas posee! Montañas que van de norte a sur, ríos y mesetas, cúspides de piedra caliza y cavernas laberínticas; grandes desiertos y poderosos hijos de la luna! El noventa por ciento de los humanos viven concentrados en el veinte por ciento del territorio, dejándonos sólo los grises desiertos. Aquí es donde encontraréis a los venerados Dragones Medios en cantidades mayores a las que habéis visto jamás. Aquí es donde la Primera Cara Blanca trazó con sus garras el suelo terrestre por primera vez. Los Khan y los Tenga acechan en sus montañas y los Nezumi corren por los tugurios de sus enormes ciudades. Incluso hay algunos Nagah en el Río Amarillo, si os lo podéis creer. Es un vasto territorio que cuenta con una espléndida historia, donde los humanos hacen constantemente las cosas más fascinantes. Pensaréis que esto es un paraíso para nuestra especie. Quizás lo fue, pero ya no.

Si la Madre Esmeralda me cogiera en Su regazo y me dijera que podía concederme un deseo, le pediría que a todos los hengeyokai nos resultara un poco más fácil engendrar hijos propios. Para nosotros, China es problemática... no es tan problemática para los Tenga como yo ni para los Kumo (aquellos nacidos en el infierno), pero si no hay suficientes guerreros, nosotros, los exploradores, también sufrimos. El gobierno propugna que sólo haya un hijo por familia y la probabilidad de que las familias de la Parentela engendren nuevos cambiaformas es muy pequeña.

Y si tenemos muchos hijos, habrá menos alimentos para todos (sólo tenéis que observar las hambrunas que se suceden con regularidad). Quizás, nuestros hermanos los Nezumi lo considerarían tan sólo como un proceso de adaptación, pero yo he llegado demasiado afecto a los humanos como para deleitarme con el sufrimiento y la maldición.

Y eso sin contar los problemas que tienen los Khan con su Parentela tigre o las dificultades que atraviesan los Zhong Lang. ¿Qué debes hacer cuando la mitad de tus parientes están luchando a la otra mitad como remedio para conseguir comida y suerte?

Nuestra existencia se debe en gran medida a lo agreste de China. Las montañas todavía guardan muchos rámalos sagrados y el gobierno hace que la vida en la ciudad sea, como mucho, imposible. Aquí, los Kuei-jin y los ciempiés son muy numerosos y están llenos con muchas presas humanas entre las que escoger. Este lugar está lleno de cosas que hacer y que ver: escoged una provincia, empezad a andar y pronto encontraréis algo.

Corea

Os voy a explicar una leyenda. Ellos dicen que la Tierra de la Calma Matutina fue fundada por los Tan'gun, una especie de ya madre fue una vez osa pero se convirtió en mujer. En esta leyenda también había un tigre que quería hacerse humano, pero que no tuvo la paciencia necesaria.

[illegible] ser o no ser cierta, pero tristemente, lo que sí que es cierto es que los Khan y los Parientes de los osos

dejaron de gobernar estas tierras tan montañosas. Los Khan perdieron aquí a toda su Parentela tigre y, aunque quedan algunos osos, no queda ninguno de los que cambian en oso. Las cortes de sus bosques de pinos están formadas en su mayor parte por Tengu, algunos homínidos Khan y algunos nuevos que llegan ocasionalmente. Mucho me temo que con esto no se forma una corte demasiado marcial, por eso los hengeyokai coreanos están bastante interesados en que los guerreros de otras tierras se trasladen a sus cortes. Ese lugar está lleno de Kuei-jin con los que luchar, pues las Cortes Verdes devoran su jade como si fuera *ranchi* y suelen pedirnos que les proporcionemos más, estemos de acuerdo o no.

Japón

Si hay algún lugar en el que las cosas sean muy diferentes al resto del Reino Medio, ese es Nippon. Cuando a un pueblo lo separa el mar de sus primos, éstos crecen muy separados de ellos. Los Hakken a duras penas son las mismas criaturas que el resto de sus hermanos que se transforman en lobo. ¿No lo veis así?

Cómo se ha apropiado la Tejedora del reino insular. Las Tierras del Espejo de Tokio son lugares todo lo peligrosos que puede ofrecer el mundo espiritual (exceptuando los aseos de los Reyes Yama) a menos que seas uno de los siervos de los espíritus araña de La Tejedora y del Wyrm.

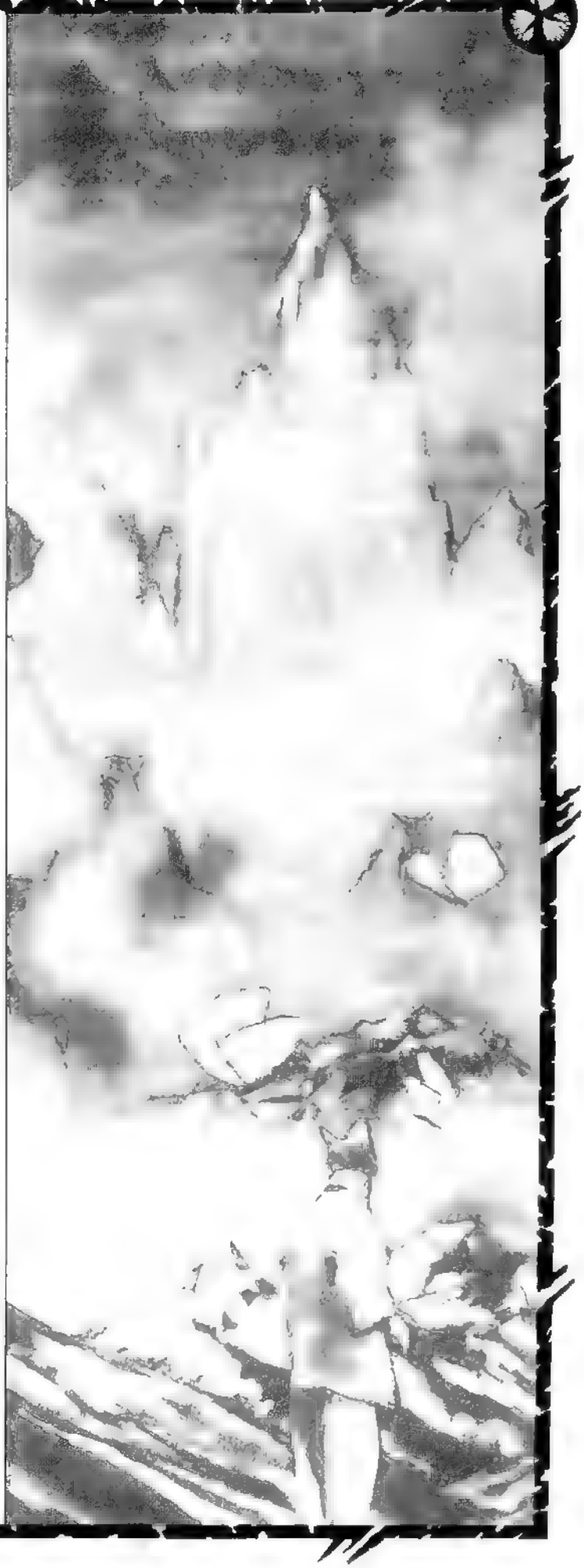
Por lo tanto, deberéis saber que no es una buena idea viajar por las Tierras del Espejo cerca de Hiroshima y Nagasaki. Aunque parezca que el mundo físico se ha curado, el mundo espiritual es una herida tosca y sangrante. Fat Man y Little Boy (los occidentales son fascinantemente inocuos con sus juguetes genocidas) detonaron sobre las principales líneas dragón; aunque todos los parientes de los osos se pudieran volver a reunir no conseguirían que esta herida cicatrizara antes de que llegara la Sexta Edad. Ahí va otro acertijo. Si el veneno atómico que nos arrojó el Wyrm en 1945 no provocó la llegada de la Sexta Edad, ¿qué creéis que será lo que lo consiga?

Todo esto es así, pero todavía quedan cortes que gobiernan sin depender de las ciudades. Hokkaido es la fortaleza espiritual de los Hakken, pero éstos también están firmemente consolidados en Tokio, Osaka y Kioto. El Fujiyama es un lugar de gran poder y la Corte de los Fénix Rojo Cereza, la más oculta hace lo que puede para evitar la decadencia espiritual de estas tierras. Las ciudades están llenas de Tengu y hay muchas cosas que observar, desde la carrera tecnológica de las fábricas hasta la red criminal, cada vez más corrupta e intrincada, de los yakuza. Los Same-Bito se mueven furtivamente por las aguas costeras, y los Kitsune se entretienen con los japoneses de forma más entusiasta que nunca. Los Nezumi y los Kumo también son numerosos y se las arreglan para encontrar muchas cosas con las que entretenerse.

Para los Kuei-jin, Japón es un defectuoso paraíso de especies. Nosotros pasamos más tiempo en el mundo espiritual y vemos la decadencia que se cierne sobre estas tierras. Si queréis ir allí hacerlo con mucho cuidado, pues hay muertes de conserjes echando a los impudentes.

El Himalaya

El Himalaya es uno de nuestros territorios tradicionales, aunque el Wyrm nos ha arrebatado tantos lugares sagrados últimamente que me pregunto cuánto tiempo más podremos seguir conservando estos Huesos de la Madre. ¡Qué majestuosas son las montañas! Para ser prácticos, debemos admitir que, aunque no ofrecen demasiadas sendas a la Parentela animal, muchos de nosotros nos pasamos la mayor parte de nuestras vidas recorriendo sus picos y



valles en busca de los lugares sagrados, y que sólo regresamos a las zonas más pobladas de vez en cuando para procrear.

O al menos así sucedía en el pasado. Ahora, los ejércitos de los ciempiés han llegado al Himalaya. Ya han invadido el Monasterio Shigalu de los Contemplaestrellas, hogar del Clan del Leopardo de Nieve y uno de los mayores túmulos que se conocen. La pérdida es dolorosa. Y si esto fuera poco, la ocupación del Tíbet ha provocado que haya más tropas gubernamentales montando guardia en esta zona que las que cualquier hengeyokai en su sano juicio hubiera deseado. Cuando la Rueda gire a la Sexta Edad, la guerra acabará con nuestro último refugio y la sangre cubrirá rápidamente el suelo de nuestros lugares sagrados.

Sudeste Asiático

Esta península esta repleta de muerte y de esperanzas agonizantes. Si las Tierras del Espejo de Tokio se asfixian entre las telarañas de la Tejedora, las Tierras del Espejo de Bangkok son un fétido río de aguas residuales de Wyrm. A veces me gusta visitar a los Pueblos del Crepúsculo de esta península, pues parecen deseosos de tener algo que hacer... aunque son bastante poco útiles para la vida cortesana. Sin duda alguna, Bangkok está llena de cosas con las que pueden tener las garras ocupadas... incluso los más astutos han aprendido a escapar antes de dejarse tentar por los nidos de avispa de los Kuei-jin que allí gobiernan.

Vietnam y Camboya, Tailandia y Laos, todos han aportado tantas almas en pena a los Reinos Yin y al Mundo Yomi que a los que son espiritualmente sensibles les resulta doloroso pisar el suelo de estos lugares. Las Perdiciones se agitan en su suelo y los fantasmas famélicos que frecuentan estas tierras son dos de las criaturas más salvajes y más sedientas de sangre. Aunque todavía existen cortes que sobreviven escondidas en la profundidad de estas selvas (sí, algunas cosas sobrevivieron a las bombas de la Guerra de Vietnam) en este lugar estamos perdiendo la guerra. Estas tierras necesitan guerreros muy fuertes y hechiceros con una fuerza de voluntad impecable. Espero que demostréis tener tal fuerza y, si deseáis viajar a estos países, pediré a los Ministros del Cielo que os bendigan.

Indonesia, Malasia y las Filipinas

Más allá de estas islas acaba nuestro territorio. Las pocas cortes que tenemos aquí pertenecen, en su mayoría, a los Zhong Lung y los Same-Bito y de hecho, éstos son unos poderosos defensores. Este lugar rebosa de energía y carece de la corrupción que tan a menudo se encuentra en Japón y en las zonas de conflicto del Sudeste asiático. Escuchadme con atención: la progenie del ciempiés también se ha hecho un hueco en este lugar, del mismo modo que ha hecho en todos los sitios. Pero aquí, los hengeyokai son expertos en batallas marítimas y no tienen tantos problemas como el resto de nosotros para sobrevivir. No *tantos*.

La India

La India según los cálculos de los *shen*, en realidad no forma parte del Reino Medio, pero podemos visitarlo ya que todavía quedan algunas cortes, además, nuestros aliados los Nagah consideran que éste es su hogar. Nos podemos esconder bien en sus junglas y los Khan llevan mucho tiempo en estas tierras. Sin embargo, los humanos apenas pueden sobrevivir en este país. La enfermedad ahoga sus calles, mataron despreocupadamente a la Parentela animal de los Nagah y los Khan y ahora son ellos las víctimas de los Kuei-jin, los bakemono, los vampiros occidentales y las Perdiciones (es decir, de todos los diablos y duendes que van en bandadas a las ciudades superpobladas y se mueven alegremente entre la desesperanza que encuentran allí). Yo mismo puedo comprender que la tribu de la Garra Escarlata de los Lobos del Crepúsculo haya decidido vengar las muertes de los lobos indios asesinando a los lugareños.

En la India queda mucho por hacer y, para aquellos que se aburren con facilidad, está repleta de enemigos mortales. De todos modos, creo que no todas las Cortes de la Bestia consideran que la India sea su territorio, pues eso significaría que tendríamos que hacer muchas más cosas de las que somos capaces. Si los Pueblos del Crepúsculo quieren demostrar que si vienen a Oriente conseguirán que las cosas mejoren, permitámosles que comiencen su labor en este lugar. Me encantaría ver cicatrizadas algunas de las heridas de la India antes de que llegue la Sexta Edad, pero dudo seriamente que esto pueda llegar a suceder.

Shen: Las formas ilimitadas de la divinidad

Habla el Tensui Colmillos Brillantes:

Hemos mencionado muchas cosas sobre otros *shen* y sus sendas, pero no hemos hablado de estos otros seres y de los tratos que tenemos con ellos. Cuando hablamos de los *shen*, nos referimos a las diversas razas de seres que son algo más que humanos y animales. Cuando La Madre y sus siervos, la Tríada, los Ministros del Cielo y del Infierno... estos grandes seres que son dioses en cierta medida... crearon los diversos *shen*, lo hicieron con alguna intención en la mente.

Estos *shen* son tan variados como los mortales con los que viven, pero también poseen muchos más poderes que sus parientes mortales. Mantenemos un incómodo acuerdo con todos ellos, por muy enemigos nuestros que sean los Kuei-jin, cuando luchamos contra ellos lo hacemos con toda la cortesía que les debemos. Si es necesario, hacemos pactos con los *hsien*, los fantasmas, los Kuei-jin o los Rompenombres. Deberíais recordar estas normas de cortesía cuando os encontréis con otro *shen*, ellos pueden conseguir un aliado, o puede que a vosotros os salven la vida.

Kuei-jin

Antiguamente, cuando a estos seres se les conocía como los Wan Xian, los Diez Mil Inmortales, tenían una obligación sagrada... pero hace tiempo que abandonaron su cometido y ahora luchan para seguir siendo los seres divinos que eran cuando fueron creados. En esta edad hemos descubierto que los propósitos de los Kuei-jin y los nuestros suelen ser opuestos. Todos luchamos por aquellos túmulos que todavía existen y por lugares poderosos. Todos somos muy territoriales y deseamos tener "hogares" aislados, que estén alejados de las miradas de los ojos mortales, en tierras que frecuentemente están superpobladas. Algunos de los Kuei-jin luchan contra los Reyes Yama, aunque muchos más se han convertido en sus siervos.

A pesar de estas diferencias, hay algunos Kuei-jin que piensan de forma más acorde con nuestras creencias. Algunos han abrazado su naturaleza divina y han vuelto a los deberes sagrados que fueron, en algún momento, la providencia de su especie. Nosotros tenemos más cosas en común con estos bodshisattvas que con cualquier otro de las "Familias de los Cien Cuerpos". Pero debéis recordar siempre su traición, cuando hicieron que nos enfrentásemos entre nosotros en la Cuarta Edad. Por mucho que en sus lenguas haya gotas de vino embriagador, recordad que en las palabras dulces no siempre se esconde un aliado. Observarles siempre y estar preparados para luchar.

Hsien

Debéis hablar siempre con respeto de los *hsien*, aquellos que nacieron del Kaos. Se parecen a muchos de nuestros espíritus aliados... aunque a estos mensajeros, que una vez fueron divinos, les fueron concedidos cuerpos de carne (algo que parece ser algún tipo de broma). Incluso después de todo este tiempo, se siguen sintiendo incómodos en sus formas mundanas, pero si te has acostumbrado a vivir en el Cielo ¿como puedes vivir cómodamente en la Tierra?

Muchos de los hiravanu son, de algún modo, nuestros hermanos, y los Tengu se han aprovechado de ello para entretenerse. Les dicen a los mortales que los Kitsune son hirayanu, o que los tanuki son cambiaformas, o que los Felinos son alguna forma de Kuei-jin. Las bestias *hsien* tienen una naturaleza orgullosa y feroz; además, nos suele resultar bastante sencillo comprenderlas. Cuando las cortes *hsien* nos envían emisarios, prefieren enviarnos tejones y felinos, y eso es lo correcto.

Acechan a los Kuei-jin y a los Rompenombres y esto les convierte en nuestros aliados. Sin embargo, creen que sus hermanos "bestia" somos de una casta inferior a la de su especie "humana", y eso nos deja con un mal sabor de boca. Seríamos sus amigos si comprendieran la nobleza de los animales, pero de este modo, sólo les ayudamos cuando nos lo piden y los otros lo piden correctamente.

Rompenombres

Son unos hechiceros cuyo poder va más allá de la propia alquimia del Taoísmo o de los conocimientos del *feng shui*; seres que pueden volver a tejer la tela del universo. Los Kuei-jin les llaman los "Pueblos Iluminados" y les dejan un amplio espacio de maniobra. Nosotros les llamamos Rompenombres y los observamos del mismo modo que una angosta observa una hembra. Los magos han tomado posesión de un poder que no se suponía que era para ellos, el poder de Nombrar. Permitir que os explique una historia y sabréis qué quiero decir.

Había una vez un hombre que robó el secreto de Nombrar durante la Segunda Edad. Nadie recuerda su nombre, pero este caballero era tan soberbio como el Sol. Y tenía una buena razón, era tan bello como el amanecer, tan feroz como el viento del desierto y tan intrépido como la cima de una montaña. Era tan elegante que las sirvientas que mantenían en orden el palacio de Gaia a menudo descansaban de sus obligaciones para bajar la vista y mirarle desde el Cielo, apoyándose en sus escobas y suspirando con melancolía.

Un buen día una diosa se fijó en él. Era una Ministra de Ríos y Arroyos, mucho más guapa de lo que se puede expresar

con palabras, así que cuando descendió para visitarle, él no opuso resistencia alguna. Ella le llevó hasta su lecho en el Cielo, y allí retozaron durante todo un día. Después, ella se quedó dormida con una sonrisa en los labios y él fingió hacer lo mismo.

Pero la curiosidad pudo con él y la dejó durmiendo en el lecho mientras se iba a pasear por las salas del Cielo, maravillándose ante todo lo que veía. Pronto se encontró en una biblioteca y decidió leer la poesía del Cielo para sí mismo pues, ¿qué mujer podría resistir esas palabras tan divinamente dulces? Pero los libros que cogió eran los libros de todos los Nombres y, aquella noche, el caballero aprendió muchas más cosas de las que debía.

El caballero fue devuelto a la Tierra al día siguiente... en su mente hervía esa nueva comprensión. Impaciente por probar su sabiduría, se acercó a una roca y dijo su Nombre, pero pronunció el Nombre de forma diferente y ésta saltó en pedazos. Encantando con su nuevo poder, se puso a danzar y empezó a jugar con él.

Con el tiempo, La Tejedora descubrió que este caballero estaba desestabilizando el precioso orden de todas las cosas. Inmediatamente fue a ver a la Madre Esmeralda y le dijo que un humano había robado el poder de Nombrar y que debía ser castigado. Gaia se quedó de piedra al oírlo; después Ella sintió un tirón en Su ser, pues en aquellos momentos el caballero había pedido a los relámpagos que bailaran para entretenerle.

Este tirón hizo que el tejido de la falda de la Madre Esmeralda se estremeciera y Ella profirió una maldición sobre el caballero que hirvió dentro de su piel. Pero La Tejedora había llegado demasiado tarde, el secreto de Nombrar ya había pasado a otros humanos, como mínimo a una cortesana, pues el caballero había hablado en sueños. Actualmente los Rompenombres son castigados por mandato de La Tejedora o de la Madre Esmeralda, aunque esto sólo sucede desde hace poco.

Nosotros sentimos poco aprecio por aquellos que trabajan con lo que denominan "Magia Verdadera", resulta ofensivo que los humanos practiquen un arte robado para cambiar los Nombres que la Madre dio a todas las cosas. Lo que es peor, los magos se confabulan y conspiran para arrebatar la energía de las líneas dragón (una energía a la que ellos no tienen derecho legítimo) y hacerla suya. Si los humanos se hubieran contentado con los hechizos y rituales que les habían sido concedidos... pero las cosas nunca sucedieron así.

Kuei

Es mejor evitar a los espíritus de la muerte errante. Aquellos que no han colaborado correctamente con el Gran Ciclo sufren una especie de destierro y deben pagar sus deudas kármicas. Aquellos que no han vuelto a entrar en el ciclo de la forma correcta se enfrentan a una posible aniquilación y deben buscar largo y tendido para volver a encontrar el camino de lo correcto. Algunos de nosotros negociamos con estas almas inferiores. Entre los Kitsune y los Tengu también hay algunos que lo hacen, pues forman parte de los cambiapieles de estas tierras. Mi consejo es que dejéis que los muertos sigan con sus ceremonias, pues deben regresar al Gran Ciclo por sí mismos. Ellos son los que deben pagar su deuda para volver al ciclo, y no podemos ayudarles.

Pueblos del Crepúsculo

Somos de una sangre, pero no de una mente. Nos referimos a todos nuestros primos como bestias, pero los Pueblos del Crepúsculo crecieron en un territorio que nos resulta extraño. Las diferencias que existen entre nosotros suelen centrarse en los valores y la integridad. Interactuar con ellos resulta excesivamente difícil, pues no poseen las mismas tradiciones y costumbres que nosotros. Son díscolos y bélicos, gregarios y fatalistas. No comprenden por qué las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda existen tal y como son, y a nosotros este conocimiento nos resulta tan instintivo que los Pueblos del Crepúsculo nos parecen ignorantes y ciegos.

Algunas de nuestras razas, como los Khan y los Tengu, se relacionan cautelosamente con ellos para obtener información o encontrar una base común. Otros sienten un fuerte desdén por sus extrañas reflexiones, como por ejemplo los Hakken y los Kumo. Sin embargo, en ninguno de los casos les podemos permitir que nos dicten nuestras normas. Nosotros estamos obligados por los Mandatos de las Cortes, no por sus diversos códigos de honor. Es la Propia Madre Esmeralda quien nos gobierna, no pueden decirnos cómo debemos realizar nuestro cometido.

Mis propios primos, los Garou occidentales, seguramente son los que visitan más a menudo el Reino Medio. Si entran respetuosamente en nuestras tierras, veneran nuestros métodos y tradiciones y no intentan apoderarse de lo que no es suyo, les permitiremos la entrada. Muchos hengeyokai hemos oído las leyendas de su Guerra de la Rabia y jamás hemos comprendido qué condujo a los hombres bestia a introducirse en otros territorios, desatendiendo de forma tan estúpida sus deberes con el gran ciclo, jamás he oído hablar de otros aliados que les hubieran podido manipular para que entraran en esa guerra. Los hengeyokai del Reino Medio recibimos a quienes escaparon de ese antiguo desastre y, consecuentemente, tratamos a los Garou con gran cautela. Las Cortes llevan generaciones argumentando que quizá los Garou habían perdido los lugares desde los que podían observar el Gran Ciclo. Algunos incluso suponen que los Garou han sido expulsados, al igual que los Kuei-jin. Pero sólo puedo decir lo siguiente: ¿Acaso no tienen sus propios tótems? ¿Acaso los espíritus no atienden sus llamadas? Parece que la Madre los ha perdonado en cierta medida. El tiempo nos dirá si nosotros debemos hacer lo mismo o no.

Algunos miembros de sus tribus han jurado fidelidad a las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda y son tan hengeyokai como nosotros. No son demasiados, pero muchos viven en nuestros territorios desde hace generaciones. Sus ancestros viajaron hasta aquí hace mucho tiempo y, aunque sus costumbres tribales no han evolucionado de la misma forma que nuestros clanes, su lealtad con las Cortes es incuestionable. La mayor concentración de estos Garou (aparte de los Contemporáneos, que son tan parecidos a nosotros que resulta extraño llamarles Pueblos del Crepúsculo), se encuentra en Hong Kong. De estas razas, la más influyente es la de los Bol. Zoustzhe, que antiguamente eran conocidos como los "Moradores de Cristal". Allí también se pueden encontrar los Wangtong, que están emparentados con la tribu de los "Roehuesos". Existen otras colonias, pero vienen y se van con el paso de las estaciones.

Otros

Hay muchos otros *shen* que habitan en el Reino Medio: taoístas inmortales, criaturas espirituales, bestias místicas y demás deambulaban antiguamente por nuestras tierras y puede que todavía sigan en la fría y oscura selva. Resulta difícil conocer las normas de cortesía adecuadas para los encuentros que se puedan tener con esta gran diversidad de seres. Si el desvanecimiento de todas las cosas no ha acabado con los seres maravillosos que antiguamente deambulaban por el continente, entonces quizás algún día os encontréis con uno de estos inesperados extraños. Si esto llegara a suceder, deberéis honrar a las Cortes con vuestro comportamiento.

Los Jóvenes

Los Hakken se sientan en [illegible] y unos débiles susurros rompen el silencio de la corte. Las rodillas de Su Huo están dormidas tras haber estado sentado tan largo tiempo pero no hace ningún comentario sobre su malestar. Finalmente la voz de Zhong Lung vuelve a resonar en su cabeza.

"Ya habéis visto. Vosotros cinco sois los únicos que debéis levantar. Debéis seguir [illegible] Reino pago del Desgarro Universal, que será cuando os llevemos hasta el siguiente nivel de vuestra formación."

Su Huo se levantó dolorosamente al igual que el resto de los jóvenes que estaban junto a él. El hombre corpulento que vestía una antigua alabarda se adelantó y con su resplandeciente mirada observó a los cinco jóvenes. Hizo un gesto con los labios que bien podría haberse dado a sí mismo, aunque seguramente no lo era.

"Ahora vosotros [illegible] descubrir los porqués", dijo con voz cavernosa. "Ahora sabréis por qué la Madre Esmeralda os dio vuestros dones, en qué pretendía que os convirtierais y qué es lo que quiere que hagáis."

En ese momento Su Huo palpitaba de miedo y de ansiedad.

Las Cortes de la Bestia

Habéis nacido de humanos y de bestias
No habeis nacido ni humanos ni bestias
Sois los depredadores de la cima de la cadena alimenticia
Pero a veces sois las presas

Proverbio adamantino de los Zhong Lung.

Ciertamente, el rasgo más distintivo de los hengeyokai es su forma de reunirse en cortes. Para los occidentales, el simple hecho de cooperar con otras Razas Cambiantes les resulta sorprendente, especialmente aquellas razas que aún sienten rencor hacia los actuales Garou por las acciones de sus ancestros. Sin embargo, los hengeyokai mantienen un sistema común de cooperación desde antes de que comenzara la historia humana. Se refieren a ellos mismos en conjunto como las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda, una sociedad que cruza fronteras raciales y geográficas para unir a todos los cambiaformas del supercontinente. Entre las Cortes de la Bestia, los túmulos son propiedad común, abiertos a cualquier hengeyokai que preste juramento y observe de la Madre; los clanes suelen ser una mezcla de Hakken y Khan, Tenga y Nezumi, y Zhong Lung y Same-Bito.

Por supuesto, no todos los cambiaformas asiáticos pertenecen a las Cortes. Por ejemplo, los Kumo rechazaron el ideal de Gaia y aceptaron servir al Gran Ciempiés, pero no son la única excepción. Muchos Khan deben su lealtad a los ideales de los Bata-ya y reconocen la ley común de los hengeyokai. Los Moradores del Cristal de Hong Kong mantienen relaciones cordiales (aunque tensas en ocasiones) con las Cortes de la Bestia. En resumen, un cambiaformas asiático no está obligado a comprometerse con las Cortes de la misma modo que tampoco un Garou hijo de un padre Fianna está obligado a ser un Fianna. Para ser realmente un miembro de las Cortes de la Bestia, un cambiaformas debe jurar lealtad a la Madre Esmeralda y al sistema de cortes que, en Su sabiduría, decretó para que lo siguieran los hengeyokai.

Los hengeyokai que pertenecen por completo a las Cortes aprenden de otros miembros de sus razas cambiantes en algunos puntos significativos. El más obvio es que defienden un sistema de Renombre comunitario (El Camino de la Virtud de Esmeralda)

que recompensa a los hengeyokai por seguir sus reglas de auspicio. A diferencia de los auspicios de los Garou, los de los hengeyokai se descubren mediante la adivinación ritual y no necesariamente corresponden a los signos lunares o a las posiciones del sol. Por supuesto, no todos los cambiaformas que son leales a sus Cortes siguen este sistema, hay muchos que continúan defendiendo las virtudes de su Raza Cambiante, a la vez que continúan ofreciendo sus servicios a las Cortes. Pero los hengeyokai que han adoptado una posición permanente en la corte con uno de los túmulos sagrados, y también aquellos que se han unido a un sentai montaña, se suelen adherir a las reglas de Renombre comunitarias.

Otra diferencia importante es el código de conducta común, llamado los Mandatos. Se espera que aquellos que se adhieren a la ley de la Corte sigan los Mandatos sin dudar. A veces surgen problemas cuando un hengeyokai particular descubre que las Letanías de su especie y los Mandatos entran en conflicto, pero para la mayoría, los Mandatos han sido una parte incuestionable y fortalecedora de la ley de los hengeyokai durante todo el tiempo que han existido las Cortes de la Bestia. Una vez mas, se espera que los hengeyokai que se adhieren al Camino de la Virtud de Esmeralda establezcan los Mandatos antes que sus leyes tribales; sin embargo, si estos hengeyokai invocan el Primer Mandato, podrán justificar su veneración a la Letanía tribal.

Organización de la Corte

A pesar de que los hengeyokai no practican un sistema de castas formal (son demasiado pocos como para necesitar dicha estratificación) saben que cada especie tiene sus propias tareas, que se establecieron en la Segunda Edad antes del nacimiento del primer cambiaformas. Incluso los Nezumi, las plagas de los Hijos de Rata, sirven a sus propios propósitos en las cortes de los hengeyokai, ni siquiera los Khan más arrogantes pueden negar que la Madre los moldeó para el papel que tenían que desempeñar.

Quizás la única excepción a esta unidad son los Kumo, las Aranas Trasgo. Los Kumo nunca han jurado fidelidad a la Madre Esmeralda y el resto de hengeyokai los consideran sus enemigos. Por supuesto, las Cortes tratan a los Kumo con tanto respeto como a cualquier otro enemigo; a los embajadores de los Kumo jamás les prohibimos la entrada a nuestras cortes, pero les observamos con cautela, además, los hengeyokai a veces hacen pactos con las Arañas Trasgo para destruir a un enemigo común de una mayor maldad espiritual. A pesar de todo, no existen casi precedentes de que una Araña Trasgo haya rechazado los métodos del Wyrm y se haya unido a las Cortes de la Bestia. Si alguna lo ha hecho jamás, la historia no ha hablado de ello.

Cada túmulo tiene una corte que lo defiende; una corte de los hengeyokai es idéntica en muchos aspectos a un clan de los Garou. Muchos de los miembros viven en el túmulo, hay una jerarquía definida de funcionarios y cada corte se esfuerza en mantener las manadas de cambiaformas adecuadas para realizar las cruzadas necesarias. Sin embargo, en el crepúsculo de la Quinta Edad, las cortes no son más que simples sombras de su antigua gloria. Allí donde antes había diversos ministros de todo tipo de asuntos, ahora sólo quedan cuatro entidades idénticas en todos los clanes. Allí donde antes había poderosos grupos guerreros preparados para acabar con legiones enteras de huevas de ciempiés, ahora sólo hay dos o tres sentai en cada corte, como mucho.

Los personajes de mayor rango de una corte se denominan normalmente Gai'nan, una palabra que significa literalmente "señores feudales de Gaia". Cuando se habla al modo propio de los cambiaformas, esta palabra tiene una gran riqueza de connotaciones, y en el lenguaje humano hay muy pocas palabras que realmente se adapten a su significado. Por ejemplo, la aproximación humana más aproximada sería "magistrado", sin embargo, la palabra Gai'nan no implica un cargo gubernamental, sino más bien responsabilidad, imparcialidad y honor.

Sólo hay cuatro cargos de Gai'nan que han permanecido en todas las cortes, aunque cada corte puede presentar cargos inferiores entre sus cortesanos (como los Ministros de la Benevolencia Humana, los Heraldos de Todas las Lenguas y los Inquisidores de Leyes) y las cortes más pequeñas simplemente no tienen tantos miembros como para mantener nada más que eso. Como resultado, cada cargo de los Gai'nan incluye una serie de responsabilidades y necesidades menores y además soporta una cuarta parte del peso de las obligaciones de la corte. Esta responsabilidad es, francamente, tremenda, y si un magistrado traiciona el cargo, los castigos no son nunca clementes.

Regente

El regente es, en esencia, el antiguo de mayor rango, la más elevada figura de autoridad de la corte. Es el guardián de las leyes, el árbitro de las disputas, el que decreta las responsabilidades de la corte. Normalmente, el regente es elegido tras ser aclamado por la corte y haber solicitado a la Corte de los Ancestros que reconozcan al candidato más digno. Es un cargo poco solicitado, pues la influencia temporal que consiguen no compensa la carga de tener que supervisar con rectitud los asuntos de una corte. Como todos los ojos observan al regente, éste debe adherirse lo más posible a los Mandatos o humillarse ante sus cortesanos.

En tiempos de crisis, el regente puede ser suplantado por otro Gai'nan. Según los Mandatos, esto sólo debe hacerse si el regente ignora las recomendaciones de sus compañeros los magistrados y se embarca en un plan de acción que seguramente perjudicará a la corte. El hecho de arrebatarle el poder al regente, aunque sea de forma temporal, puede provocar grandes pérdidas de Renombre si el resto de los Gai'nan no consiguen demostrar que era absolutamente necesario hacerlo. El regente jamás se escoge a la ligera y, de hecho, las circunstancias tienen que ser muy graves para ir en contra de la voluntad de la Madre Esmeralda.

General

El general, o amo guerrero, desempeña un papel similar al del Guardián de un túmulo de los Garou. Su deber es asegurar que los hengeyokai de la corte estén debidamente entrenados para la guerra y preparados para defender el túmulo si fuera necesario. Por supuesto, en los tiempos modernos, las preferencias en las tácticas concretas pueden ser muy diferentes, dependiendo del general implicado, los hengeyokai de la corte deberán aprender tácticas de Sun Tzu, practicar artes de sigilo que dejarían humillados a los ninja o instruirse en las tácticas y armas del último comando de la Armada Roja.

La influencia que tiene el general sobre la corte varía, pero la mayoría puede pactar acuerdos si es necesario. Tal y como dice el proverbio Hakken: "Tiempos de paz es un bonito poema, pero el mundo es analfabeto." Los hengeyokai suelen estar siempre en guerra, así que el general puede confiar en su talento, sus servicios se requieren constantemente y sus consejos raramente se ignoran.

Vidente

El vidente de una corte desempeña un papel más parecido al del Amo del Rito. Es el guardián de los ritos, quien tiene autoridad sobre los espíritus, el amo de las invocaciones. Suele ser el

cortesano que invoca a los espíritus para pedir favores, reunir a un sentai, enseñar Dones o realizar otras tareas

Tal y como podría esperarse, el vidente amasa una gran cantidad de poder personal. No resulta insólito que un adivino se enorgullezca excesivamente de su trascendencia y, por lo tanto, se haga corrupto. Les resulta sencillo desempeñar el papel de visir perverso y utilizar sus influencias para hacer que el regente pase a ser un títere sin autoridad. Es más, la actitud de un vidente entraña muchos riesgos innatos. Al ser el representante de la corte en la comunidad espiritual, su papel es muy importante en todos los asuntos de la Umbra, por lo que suelen ser los primeros a los que los Reyes Yama intentan tentar o aniquilar.

Un vidente suele adiestrar como mínimo a un posible sucesor (siempre y cuando haya disponible algún hengeyokai joven y comprometido). A un vidente le resultaría muy sencillo dejarse llevar por los poderosos demonios antes incluso de haber realizado la mitad de su instrucción; por lo tanto, cualquier cortesano de pensamientos correctos considera necesario que los videntes tengan aprendices. Si existe más de un posible candidato, la corte puede asignarlos a ambos (o a todos ellos), con la esperanza de que el vidente sepa descartar a los menos capaces durante el transcurso de la instrucción. Muchas rivalidades comienzan de este modo...

Historiador

Como todos los cambiaformas, los hengeyokai mantienen una tradición oral que se remonta a los días de la prehistoria. La tarea de los historiadores es aprender y conocer la historia de un túmulo y su corte desde el principio, y aprender las leyendas de las batallas que se libraron contra los enemigos de la Madre. El historiador es un receptáculo de leyendas necesario, pero también la persona a la que dan informes los exploradores. Al analizar los patrones de lo que sucedió con anterioridad y comparar los con los acontecimientos actuales, el historiador confiere al resto de Gai'nan todos los conocimientos que pueden necesitar.

Obviamente, poder retener toda esta información es un trabajo monumental. A algunos historiadores se les adiestra para desempeñar esta tarea casi desde el día que precedió a su Primer Cambio. Por motivos obvios, en diversas cortes se pueden encontrar Zhong Lung desempeñando este papel. En muchas otras, el historiador es un metis de diferentes razas, la ventaja de haber crecido en la corte desde el nacimiento hace que los metis escojan de manera natural este cargo.

Sentai

A pesar de que los grupos de guerra de una corte no tienen un rango tan alto como los Gai'nan, persiguen un propósito muy concreto. De acuerdo con la tradición, los miembros del sentai montaña han sido dispensados de hacerse con algún cargo formal, se considera que su activo deber es demasiado importante como para que tengan que cargar con conflictos innecesarios. Los sentai ola no persiguen un objetivo real a largo plazo en la jerarquía de una corte. Los sentai montaña son algo muy excepcional y aquellos que se comprometen a defender un túmulo consiguen que sus compañeros cortesanos sientan un gran respeto por ellos.

Cortesanos

En comparación con los Gai'nan, los hengeyokai que escogen la senda del cortesano tienen unas responsabilidades muy limitadas. Aunque deben continuar apoyando a los Mandatos y defender al túmulo del modo que sea necesario, los pequeños cortesanos son, en gran medida, libres de seguir su propio camino. El regente les suele asignar cargos menores, en parte para distribuir las responsabilidades de una corte y en parte, para asegurar que cada miembro cuenta con un deber al que dedicar su tiempo. Al ser criaturas que han nacido con sentido del deber, los hengeyokai suelen sentirse incómodos o perdidos cuando persiguen un fin poco preciso. Un regente sabio se asegura de que cada uno de sus cortesanos tenga valiosas tareas que realizar, de este modo, no sólo consigue que la corte vaya como una seda, si no que también permite que la corte disponga de toda la ayuda que pueda conseguir a medida que los hengeyokai se vayan extinguiendo.

Los Mandatos

Al igual que todos los cambiaformas, los hengeyokai son criaturas de voluntad. Cuando se crearon formalmente las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda, éstas crearon las leyes que guiarían a su raza, los Mandatos.

Según todas las fuentes fidedignas (incluidos los Zhong Lung), la Propia Madre Esmeralda entregó directamente los Mandatos al regente de la Primera Corte. En consecuencia, los mandatos se tratan con toda la veneración que cabe esperar. Al igual que la Letanía de los Garou y los códigos que siguen el resto de Razas Cambiaformas, los Mandatos son las leyes propias de Gaia y deben obedecerse del mismo modo que si la Madre se las hubiera dictado a las Cortes la semana anterior. Pero los Mandatos difieren de la Letanía en que son cumplidos por diversas razas Cambiantes a la vez. Además, en muchos casos, son la única cosa que puede mantener unida a una corte fraccionada. Los hengeyokai interpretan edictos individuales para perseguir sus propios objetivos, pero en su conjunto, tratan los Mandatos con una veneración tal que provocaría la envidia de cualquier Philodox.

El Primer Mandato y el Mandato Final se consideran la piedra angular de la ley de los hengeyokai. Obedecer el Primer Mandato es necesario para comprender todos los mandatos; además, es el deber que tienen que cumplir todos los cambiaformas. Y el Mandato Final no debe ignorarse, alterarse o olvidarse jamás, pues si los hengeyokai no lo cumplieran, la sangre vital de la Madre se agotaría para siempre. El hecho de infringir el resto de los edictos se castiga rigurosamente, pero pocos pueden infringir el Primer Mandato y el Mandato Final y escapar sin padecer un castigo prolongado y brutal.

No eludas las tareas que te han sido encomendadas

El Primer Mandato exige que cada Raza Cambiante de las Cortes sirva a la Madre de la forma que Esta proyectó. Ninguno de los Garou de las cortes puede desviarse de la senda de luchar contra el Wyrm, ninguno de los Tenga puede desatender su deber de descubrir los secretos del enemigo, ninguno de los Zhong Lung puede olvidar jamás los recuerdos más dolorosos. En Su sagacidad, Gaia otorgó un deber a todos los cambiaformas y el hecho de insultar a Su sabiduría escogiendo otra senda es una terrible ofensa. Concretamente, este mandato prohíbe que los hengeyokai abandonen las Cortes para llevar "una vida normal" como humanos o animales (se supone que los dones de la Madre no pueden ser ignorados ni desperdiciados).

Aquellos que infringen este mandato fundamental, ya sea por pereza, cobardía o por cualquier otro defecto de la virtud, son castigados por el Rito del Entierro Silencioso. Al ser criaturas que literalmente nacieron con un objetivo vital, los hengeyokai no tienen paciencia con los aficionados.

Realidad: Por supuesto, algunos hengeyokai rompen las normas. Puede que un Hakken tenga un cuerpo enjuto, más apropiado para la vida cortesana o la de un delegado escurridizo. Un Zhong Lung puede desempeñar un papel activo en un sentai en vez de pasar horas y horas soñando. Este mandato no prohíbe que los hengeyokai rompan el estereotipo de "guerrero perfecto" o de "espía consumado", etc. Mientras continúen sirviendo al gran propósito, aunque sea de refilón, las Cortes se sentirán complacidas.

Protege la Rueda para que pueda girar por completo

La Rueda de las Edades gira invariablemente, pero no es invulnerable al sabotaje. Muchos shen, especialmente los Kuei-jin nacidos del infierno, se alegrarían al ver que la Rueda se detiene en la Edad que han escogido. Los hengeyokai, criaturas de equilibrio, fueron creadas en parte para que cada Edad tuviera su turno y que, después, fuera sucedida por la siguiente. Los hengeyokai han prometido que si tienen éxito en esta tarea, la Rueda volverá a girar hasta la Primera Edad, cuando el Cielo y la Tierra volverán a ser uno. Todas las enfermedades de Gaia se curarán, y los cuerpos y espíritus de sus fieles siervos serán uno con Todo. Está perfección del universo parece muy lejana, de hecho, no parece más que una quimera en la sangrienta y tetuda Quinta Edad. Sin embargo, la verdadera esperanza de las Cortes es que esto pueda llegar a suceder, por eso, miles de hengeyokai han dedicado sus vidas a este propósito.

Realidad: Algunos hengeyokai consideran que es más importante detener la Rueda y regresar a la Primera Edad, sin tener en cuenta [illegible] del Sol. Sin embargo, [illegible] estancados entre los Cortes tienen fe en la sabiduría de la Madre y generalmente no la intentan obtener atreviéndose a ofrecer una mejor forma de ordenar la Creación.

Asume que no debes instruir a tus primos es sus tareas

A cada uno se le confía que desempeñe sus responsabilidades de forma apropiada, pues si no lo hicieran así, las Cortes se convertirían en un remolino de caos donde el progreso sería imposible. Este mandato prohíbe a los hengeyokai que ignoren su propio trabajo para criticar a sus compañeros, en principio. Un guerrero no debe enseñar a un mecánico cómo cómo es la mejor forma de llevar a cabo un ritual, ni ningún espía puede corregir los métodos de un diplomático. Por supuesto, este mandato no previene que un espía advierta al general de las fuerzas que se van a realizar un plan de ataque sabiendo concreto, ni que algún hengeyokai comparta aquellos conocimientos que son relevantes en un ámbito concreto. Principalmente recuerda a los hengeyokai que deben prestar atención a una habilidad superior y que se supone que cada Raza posee estas habilidades para desempeñar la tarea para la que fueron creados.

Los hengeyokai a los que menos obliga este mandato son los Negros, aquellos que juzgan y castigan. Para honrar al Primer Mandato, deben llevar a cabo las responsabilidades que se les han impuesto como magistrados de las Cortes, asegurándose de que nadie traiciona sus posiciones. Sin embargo, no siempre están facultados para castigar a un hengeyokai que se comporta "deficientemente" o "nadie realmente" (pueden existir los traidores, pero no [illegible] es simplemente ineficaz).

Realidad: Siendo como es la política de la Corte, este mandato [illegible] cumplirse ligeramente. Muchos cortesanos se mofan sobre el buen sentido de las decisiones de sus ganadas, o sobre la eficacia (o la falta de esta) de los últimos sentai. Pocos hengeyokai se atreven a retar abiertamente a sus rivales (si son de otras Razas, por supuesto), pero oyen cosas como por ejemplo el último complot de los Nezumi o la rapidez con que palidece la sangre-lobo de los Hakken, o

Honra a tu territorio en todas las cosas

Hay diversas formas de interpretar este mandato, pero algunas cosas son constantes entre todas las cortes. Se espera que los hengeyokai mantengan su territorio en el estado deseado, el mejor para honrar a los espíritus, mantener un flujo saludable de energía y asegurar que la piel de Gaia se mantenga para ella inmaculada. Las Cortes también tienden a clasificar bajo este mandato el trato que tienen la Parentela y los humanos con el terreno, estipulando que un territorio es la suma de *todas* las cosas que hay entre sus fronteras. Naturalmente, los hengeyokai interpretan el "trato adecuado y honorable" de los humanos como mejor les parece (los Hakken instruyen a sus congéneres en los asuntos más básicos de las Cortes mientras que los Nezumi actúan como jardineros de sus cargas humanas de un modo ligeramente diferente).

Realidad: Entre los *shen* se han producido diversos conflictos de sangre debidos a la obediencia de este mandato. Los hengeyokai comparten los mismos instintos territoriales que la mayoría de los cambiaformas y frecuentemente se consideran los más cualificados para inspeccionar cualquier zona sagrada. Si tenemos en cuenta a los Kuei-jin que están sedientos de Chi y a los magos que están sedientos de poder, los hengeyokai bien pueden estar en lo cierto con sus pensamientos.

Deja que la misericordia te guíe a la Corte de la Augusta Madre

Más que nada, este mandato se decretó para evitar las matanzas entre los hengeyokai. Aunque la lógica dicta que todos son siervos idénticos de la Madre, la lógica y la iluminación pueden ser pasadas por alto fácilmente por el poder de la Rabia. Hay muchísimos enemigos sedientos de la sangre de los hengeyokai, no vale la pena perder nuestra sangre con la espada de los aliados.

Realidad: La mayoría de los hengeyokai creen que otros seres especialmente los occidentales, se encuentran fuera de la Corte de la Madre. Cuando pactan con los Kuei-jin, los vampiros occidentales, los *hsien*, los Rompenombres e incluso con los Pueblos del Crepúsculo, los hengeyokai no consideran que este mandato sea [illegible] suficientemente para ignorar un desafío.

Honra a tus ancestros y a tus antiguos

Sin la sabiduría de aquellos que fueron antes, los nuevos brotes no serán más grandes que sus parientes los animales. Al igual que los humanos de diversas culturas usan diferentes ritos funerarios distintos para propiciar a sus ancestros, los hengeyokai realizan diversos rituales para honrar decididamente a sus espíritus ancestros, a los que se refieren colectivamente como las Cortes de los Ancestros.

De forma similar, los hengeyokai deben adoptar un comportamiento reverente cuando tratan con sus ancianos. Con la edad llega la sabiduría, y con la sabiduría llega [illegible]. Al igual que los Cortes animan a aprender las lecciones [illegible]

...tas de la Rueda de las Edades estima conveniente escuchar a la "voz de la experiencia"

Realidad: Esta ley no es difícil de seguir y la mayoría de los hengeyokai desean tener un poco de tiempo para mantener relaciones apropiadas con sus ancestros. Los cambiaformas más jóvenes, especialmente aquellos homínidos que crecieron con ideales occidentales, suelen ser los que quebrantan con más frecuencia este mandato. Sin embargo, la mayoría de los hengeyokai de cualquier cultura no suelen tratar irrespetuosamente a los antiguos, y aquellos que son rudos o descorteses aprenden el error de su conducta muy pronto.

Honra los pactos con el mundo espiritual

Todos los ritos y rituales se tienen que realizar de la forma adecuada, también se tienen que venerar apropiadamente a los espíritus de las grandes fuerzas del Mundo Yang. Al ser criaturas parcialmente espirituales, los hengeyokai siempre deben ser sinceros con su naturaleza y honrar al mundo espiritual, una parte vital de su propio ser.

Realidad: Este mandato lo suelen quebrantar en mayor medida los jóvenes homínidos, especialmente aquellos que crecieron asimilados por la cultura occidental y piensan que las tradiciones más antiguas son innecesarias. Sin embargo, como los espíritus sólo responden bien a aquellos que los honran, la mayoría de los hengeyokai aprenden a seguir fielmente este mandato con el fin de tener contentos a estos valiosos aliados.

No luchéis contra los humanos ni contra las bestias

Algunos consideran que este mandato es una simple norma de supervivencia, parecida a la Mascarada de los vampiros occidentales (la humanidad es tan numerosa y tan destructiva que, si aprendiera de los hengeyokai, podría eliminar a los cambiaformas de la faz de la Tierra). Sin embargo, este mandato fue creado mucho antes de que Cruna tuviera pólvora, en tiempos en que la humanidad podía ser difícilmente una amenaza. Este mandato parece querer recordar a los hengeyokai que su naturaleza contiene una parte humana y otra animal, y que no deben usar la espada a ninguna de ellas.

Este mandato no prohíbe la violencia contra la humanidad u otros animales (prohíbe las campañas activas contra las especies, los emplazamientos o cosas similares). El Impergium fue un fracaso y simplemente, no hay los hengeyokai suficientes para que se pueda restaurar esta edad sin condenarse a la extinción. Cuando realizan sus tareas, puede ser necesario que acaben con vidas humanas, pero estas muertes nunca podrán ser el objetivo principal de una misión hengeyokai.

Realidad: Este mandato ha fracasado en más de un caso (los Hakken lo han interpretado tan estrictamente que, al mantener una existencia pacífica con los humanos japoneses, han perdido el contacto con la riqueza de su naturaleza de lobo). El resto de hengeyokai no han caído en esta trampa, aunque la creciente fascinación de los Tengu por los mundos modernos está provocando una gran preocupación en las Cortes.

No resulta sorprendente que los Nezumi interpreten este mandato como una prohibición contra la Guerra Elevada. El Primer Mandato les obliga a controlar a los humanos, así que seguramente no desobedecen el mandato si abandonan su constante Guerra Baja. Lo que es peor, como sus hermanos los tigres están en vías de extinción, muchos Khan se cuestionan la sabiduría de un decreto que prohíbe hacer la guerra con los humanos, cuando los humanos han declarado claramente la guerra a las bestias.

Evita que alguien o algo invada los lugares sagrados

De todos los mandatos, el Mandato Final es el más inviolable. Los lugares sagrados de la Tierra fueron confiados a los Hengeyokai en la Segunda Edad y traicionar esta confianza (y por lo tanto abandonar el mundo y entrar en una decadencia predestinada) es algo impensable.

Traicionar este mandato se castiga con nada menos que el Rito de Infierno hecho Carne, y a menudo, con otras medidas aún peores.

Realidad: Los hengeyokai no se han liberado por completo de la corrupción y a veces, aparecen traidores entre ellos. Sin embargo, el sufrimiento que aguarda a aquellos que traicionan al Mandato Final es tan feroz que pocos consideran que la recompensa del éxito merezca el coste del fracaso.

Capítulo Dos: El Tapiz

Cuando todas las montañas se hayan sacudido
¿Entonces aparecerán los dragones?
Enigma Tenga

Esta es la tierra de los dragones.

El Tapiz continúa existiendo, aunque debilitado, a pesar de que los espíritus más poderosos hayan entrado en el Sueño Profundo y el amanecer de la Quinta Edad esté provocando que se desvanezcan los colores de los picos más altos de las montañas espirituales. La Umbra oriental, la tierra del sueño sombrío, el hogar de los espíritus, mantiene unos lazos con el mundo físico mucho más fuertes que los de occidente. Las líneas dragón están enterradas bajo la superficie, pero aún perduran. El animismo espiritual sigue vivo en Asia, en las creencias y recuerdos de los campesinos y de la gente corriente. Muchos siguen teniendo más fe en los antiguos rituales y hechizos que en la ciencia o la tecnología. Algunos habitantes de las ciudades occidentalizadas se burlan de las folclóricas leyendas sobre dragones y espíritus poderosos, pero lo hacen en silencio; incluso muchos de los presidentes de las empresas veneran la tradición y muestran respeto hacia los espíritus. La gente no ha olvidado por completo el pasado.

Los hengeyokai están fuertemente unidos al Tapiz: muchas de sus cortes se encuentran en el mundo espiritual y algunos han cambiado debido al largo contacto que han mantenido con estas energías. Aquellos que buscan la iluminación y la comprensión lo hacen separándose de la Corona de Terciopelo, de forma similar, las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda insisten en mantener buenas relaciones con los vampiros locales. A los hengeyokai hominidos les resulta mucho más fácil comprender a la Umbra que a sus colegas humanos occidentales; además, sus parientes humanos han conservado el conocimiento de un mundo espiritual mejor de lo que cabría esperar.

Sin embargo, a medida que la Rueda gira, el Tapiz se va desvaneciendo. Algunos hengeyokai dudan que quede algo del mundo espiritual cuando pase la Sexta Edad (en estos tiempos ensombrecidos resulta muy sencillo creer que la Umbra se asfixiará y se marchitará y que todas las cosas secretas y maravillosas que hay en ella se perderán en el Viento Amarillo). Sólo el tiempo dirá si el mundo espiritual de Oriente volverá a nacer o si, por el contrario, se marchitará y morirá. Mientras quede un aliento de vida entre los hengeyokai, éstos continuarán luchando para preservar este gran tesoro, el mayor de todos.

La Muralla

La Muralla, el nombre con el que los *sinen* designan a la Celosía, se erige entre la Umbra y el mundo físico, del mismo modo en todos los lugares. Y, al igual que la Gran Muralla de la China, son diversas murallas, no una larga y continua barrera. Son áreas de gran energía ambiental, donde el escepticismo humano todavía no ha esterilizado al mundo oculto. Las sendas de la Tejedora aún no se han apoderado del paisaje. Se sabe que algunos espíritus de gran poder, especialmente en las noches de luna llena, se deslizan desde el otro lado para acechar al ser mortal. Sin embargo, para tratar con seres de energía excepcional hasta el otro lado de la Muralla,

Caminar por la ladera de la montaña

Los sentat montaña disfrutan de una venta a especial cuando tienen que atravesar la Muralla y caminar por la Umbra Al igual que las manadas de los Garou, los sentat pueden nombrar an gana que dirija el resto de los miembros a través de la Umbra, haciendo una tirada de Gnosis para todo el grupo guerrero. Sin embargo, si los miembros del sentat han mantenido fieles a los papeles que les han asignado y los espíritus están satisfechos con su obediencia, incluso aquellos miembros que normalmente son incapaces de caminar de lado por sí mismos, serán llevados al otro lado De este modo, un Hakken puede guiar a sus compañeros Khan y Zhong Lung por las Tierras del Espejo, aunque normalmente éstos serían incapaces de realizar esta travesía El potencial para caminar de lado es innato en todas las Razas Cambiaformas el poder del sentat simplemente funciona como un catalizador. Naturalmente, esta capacidad solo surge efecto cuando el sentat está agrupado cuando se separe, los miembros deberán defenderse por sí solos

El sentat ola no disfruta de este privilegio Aquellos miembros que puedan caminar por las Tierras del Espejo de forma natural podrán hacerlo pero el resto deberá buscar otras formas de viajar.

Es más estrecha a lo largo de las líneas dragón y en los nudos de dragón Se rumorea que existen portales que comunican el mundo físico con la Umbra, o al menos, que los hubo hasta el siglo pasado. Están escondidos en valles naturales o en la parte de atrás de extrañas y místicas tiendas, y son muy frágiles y peligrosos Si realmente existe alguno, cabe duda que estará custodiado por poderosos espíritus *shen*, que los utilizarán para satisfacer sus ambiciones personales y que cobrarán un precio por ello

En aquellos lugares en los que la Muralla es fuerte (como en los laboratorios o en las plantas de fabricación de microchips) resulta casi imposible cruzar a la Umbra, incluso si se utiliza algún Don. En Asia se aplican los valores estándar de la Cerosfa, aunque debido a las increíbles variaciones de la creencia humana, el Narrador es libre de incrementar o disminuir el valor de la Muralla en aquellos puntos que considere apropiados (como por ejemplo en un lugar de peregrinación o en una fábrica esterilizada)

Las Tierras del Espejo

Las Tierras del Espejo (como denominan los *shen* a la Penumbra) son los lugares de la Umbra que están más próximos al mundo físico. Se llaman así por su reflejo de la material, un reflejo que revela el sentido subyacente del reino físico. Pueden ser lugares terroríficos y confusos donde el mundo físico se distorsiona para adoptar formas más exóticas... pero los sabios han aprendido su idioma. Aunque los occidentales se puedan sentir confundidos por la simbología extranjera que se suele hacer realidad en las Tierras del Espejo los hengeyokai saben cómo interpretarlas para descubrir la verdadera naturaleza del Reino Medio y de sus habitantes

Los conflictos que se provocan entre las zonas de poder de la Tejedora (por ejemplo, los modernos centros de investigación) y las zonas de poder del Kaos (por ejemplo, los santuarios y los bosques bien cuidados) provocan fluctuaciones en Las Tierras del Espejo. Estas vibraciones, que son los latidos secretos de los reinos espirituales, tensan los hilos del Tapiz en algunas zonas y provocan tormentas en las Tierras del Espejo que pueden dañar las analogías espirituales de barrios completos. Se supone que quienes dominan las técnicas de meditación o el *feng shui* son capaces de sentir las vibraciones de la Umbra y las alteraciones del mundo espiritual

Los espíritus orientales mantienen unos lazos más fuertes con el mundo físico que los occidentales. Las fortalezas y baluartes que poseen en los Reinos del Espejo a veces conducen a sendas que se internan más en la Umbra Según el dogma de los cambiaformas, todas las cosas poseen un espíritu. Sin embargo, los espíritus de las Tierras del Espejo son muchos más activos que sus homólogos occidentales, además, muchos están despiertos Unos son tramposos, otros terroríficos... pero todos forman parte de las cortes espirituales y tienen un papel que desempeñar Los hengeyokai deben tener mucho cuidado al tratar con los espíritus de las Tierras del Espejo por muy irrelevante o inofensivo que parezca el espíritu despertado de una farola arcaica, podría ser un siervo del Príncipe Dragón de Madera, y éste se sentiría muy ofendido si un hengeyokai quisiera herir a su delegado

La luz de la luna ilumina a las Tierras del Espejo, al igual que ilumina a la Penumbra occidental; sin embargo, durante el día también se pueden ver diez soles lejanos (el menor no es mucho más grande que la estrella más brillante y el mayor sólo triplica esa medida). Los Zhong Lung veneran al mayor de los soles como si fuera el Sol verdadero y afirman que los otros nueve son sus hermanos, que nacieron muertos en el reino físico pero aquí no están olvidados

Aunque todos entiendan la Umbra a su propio modo, les gusta experimentar en estas Tierras porque ven cosas que otros pueden no ver Las correspondientes ubicaciones del mundo físico suelen afectar a la apariencia y al contenido de estas Tierras mucho más que los hengeyokai que viajan por ellas Aquí, podrán encontrarse con otros *shen* y los Kuei-jin (los vampiros orientales) podrán desarrollar la habilidad de entrar en la Umbra

Casi todas las leyes físicas de las Tierras del Espejo son idénticas a las del otro lado de la Muralla. Todo lo que sube, baja. Un hengeyokai que camina cinco km en las Tierras de Espejo y sale de la Umbra aparecerá, en el mundo físico, a cinco km de distancia del lugar por el que entró Sin embargo, existen excepciones Las Tierras del Espejo contienen diversos dominios, lugares donde las energías espirituales se han hecho lo bastante fuertes como para alterar el entorno Estos dominios se parecen mucho a los de la Umbra occidental, aunque presentan algunas diferencias

Por desgracia, Las Plagas están excesivamente presentes en una nueva mezcla de energías de Wyrm y de la Tejedora que aparecer en los reflejos de las superpobladas ciudades como Bangkok y Pequín Aquí, el poder del Kaos se reduce y el hedor de la putrefacción se adhiere a las telarañas espirituales A medida que la Quinta Edad se va acercando a su fin, las Tierras de Demencia (Cloacas para los occidentales) están creciendo Fieles a su nombre estos lugares suelen estar gobernados por espíritus demenciales que engendran monstruosidades para aterrorizar a las Tierras del Espejo. Algunas de las Perdiciones más poderosas se burlan de las cortes espirituales y gobiernan desde estos dominios

Los Eptinos los extraños dominios que representan ideas y conceptos abstractos, también están presentes en Oriente Los hengeyokai caminan cautelosamente cerca de ellos, pues son conscientes de que sin los Eptinos, las reglas de la realidad se romperían. No obstante, algunos cambiaformas se toman la molestia de

ponerse en contacto con sus espíritus abstractos, en su empeño de encontrar la iluminación a través de estos koan vivientes. A los occidentales, los Epifinos orientales les suelen resultar más incomprensibles de lo habitual, aunque algunos representen conceptos totalmente occidentales. Muchos shen, especialmente los Kuei-jin que viven aferrados al pasado, se esfuerzan en destrozar estos lugares [illegible] considerarlos corruptos.

Como en todos los sitios, las Cañadas y las Tierras de Espejo fueron antiguamente los dominios más comunes, aunque con la expansión del hombre, se han ido reduciendo. Algunas sobreviven en [illegible] montañas, en la profundidad de las selvas y en los desiertos más áridos, siendo cada una de ellas un escenario de belleza sobrecogedora. Cada Cañada es una visión escénica de un entorno natural perfecto, que corresponde con su equivalente físico. En estos lugares, los Dones relacionados con la Tejedora son los más difíciles de ejecutar (+1 en todos los niveles de dificultad), mientras que los Dones relacionados con el Kaos y Gaia resultan más fáciles (-1 en todos los niveles de dificultad). Diversas cortes debaten sus asuntos dentro de la serenidad de una Cañada, los jóvenes que son irrespetuosos con este entorno son severamente castigados.

La proliferación de Telaranas es una prueba de la guerra relámpago de la Tejedora. Algunas zonas de han quedado alteradas para siempre con la llegada de la industria; actualmente, algunos lugares como Tokio, Hong Kong y Seúl (y las numerosas fábricas y centros de investigación) han adornado el mundo espiritual con resplandecientes telaranas de metal. Hay pocos hengeyokai (no siquiera los Kumo) que se sientan seguros en estos lugares.

Si confeccionáramos una lista que contuviera todas las localizaciones físicas de interés de las Tierras del Espejo, ésta ocuparía [illegible] volúmenes. Sin embargo, existe una región que merece una atención especial. La frontera entre China y Rusia está cubierta por una densa niebla y, entre ambos países, se levanta una gran barrera. Una fuerza poderosa de la que sólo se puede hablar en susurros separa la Penumbra rusa de las Tierras de Espejo y resulta imposible viajar entre China y Rusia por el mundo espiritual. Muchos shen acechan de continuo en esta frontera y la vigilan diligentemente para evitar cualquier amenaza que pueda provenir del otro lado.

El Tapiz

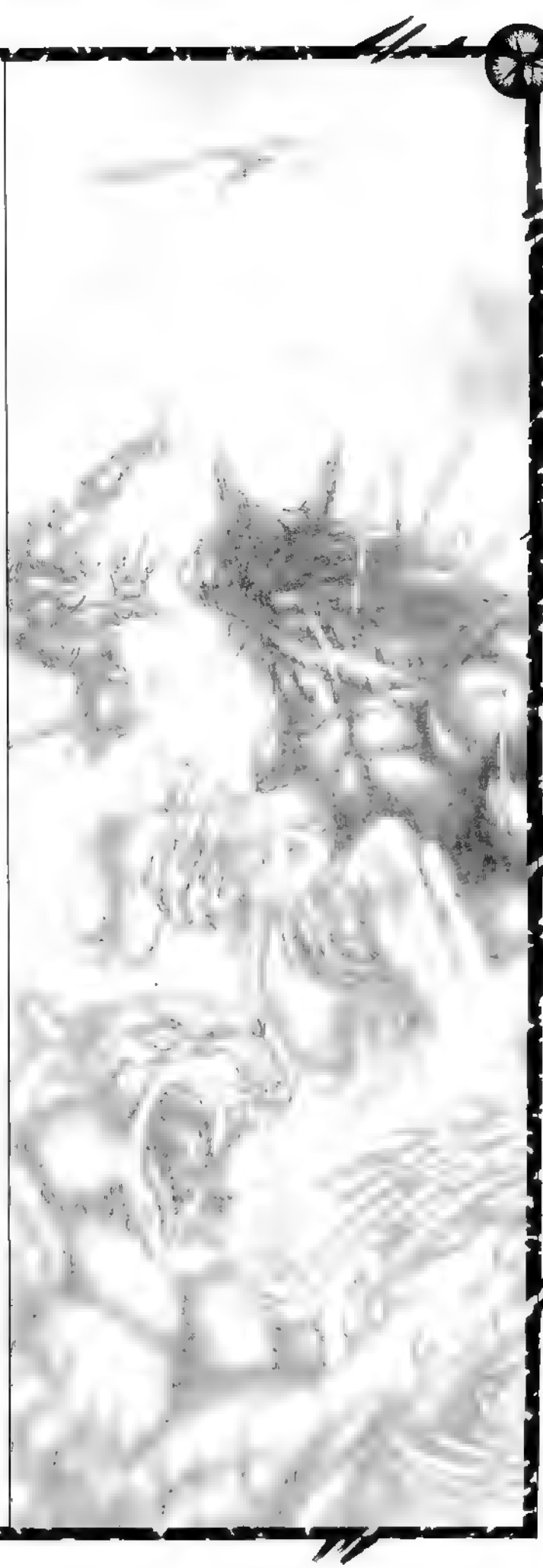
El Tapiz se extiende más allá de las Tierras del Espejo. Es un lugar de senderos lunares y sendas dragón donde [illegible] del mundo físico tienen poca influencia. El poder se convierte en una medida de Clan y santidad. Los occidentales conocen este lugar como la Umbra Próxima, pero no lo conocen tan bien como deberían.

Espíritus Cigüeña

Los espíritus Cigüeña que pululan por el Tapiz no mantienen ningún tipo de lealtad con nadie más que con la Madre. Desean ayudar a los afectuosos hengeyokai, sin embargo para hablar con los Kumo (los combinaformas caídos), con los Kuei-jin (con poderosa energía Pesada) o con cualquier otra personalidad sospechosa tienen que sentirse obligados. Aparécen como bellas garzas, grullas o cigüeñas de todo tipo, y todas sus plumas tienen un brillo radiante.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 3, Gnosis 5, Poder 30

Hechizos: Percibir Trochis, Corrección, Reformación, [illegible]



Los hengeyokai dividen el Tapiz en Reinos Yang y Reinos Yin. Los Reinos Yang están llenos de vida y energía, mientras que los Reinos Yin son lugares de muerte y oscuridad. Los hengeyokai se sienten más unidos a los Reinos Yang y es allí donde realizan la mayoría de sus interacciones con la Umbra. Los Reinos Yin se consideran dominios de fantasmas y demonios y por eso, los suelen evitar. Aunque todos los hengeyokai están de acuerdo en la naturaleza básica de los Reinos Yang y Yin, existen controversias sobre la cantidad y la ubicación de estos lugares en el Tapiz.

Los viajeros pueden llegar al Tapiz desde las Tierras del Espejo siguiendo las sendas lunares o las sendas dragón. La mayor parte del Tapiz es un lugar oscuro donde la bruma y la niebla forman remolinos, resuenan extraños sonidos y en el aire se mezclan los aromas de cien especias diferentes. Algunos hengeyokai observan las formas del vapor en busca de señales y símbolos. Entre la niebla deambulan espíritus benévolos y malévolos, y los astutos hengeyokai que se han perdido invocan a los espíritus Cigüeña para que les ayuden a salir de la niebla. Los espíritus Cigüeña llevan tiempo ayudando a los viajeros perdidos y su ayuda siempre es bienvenida.

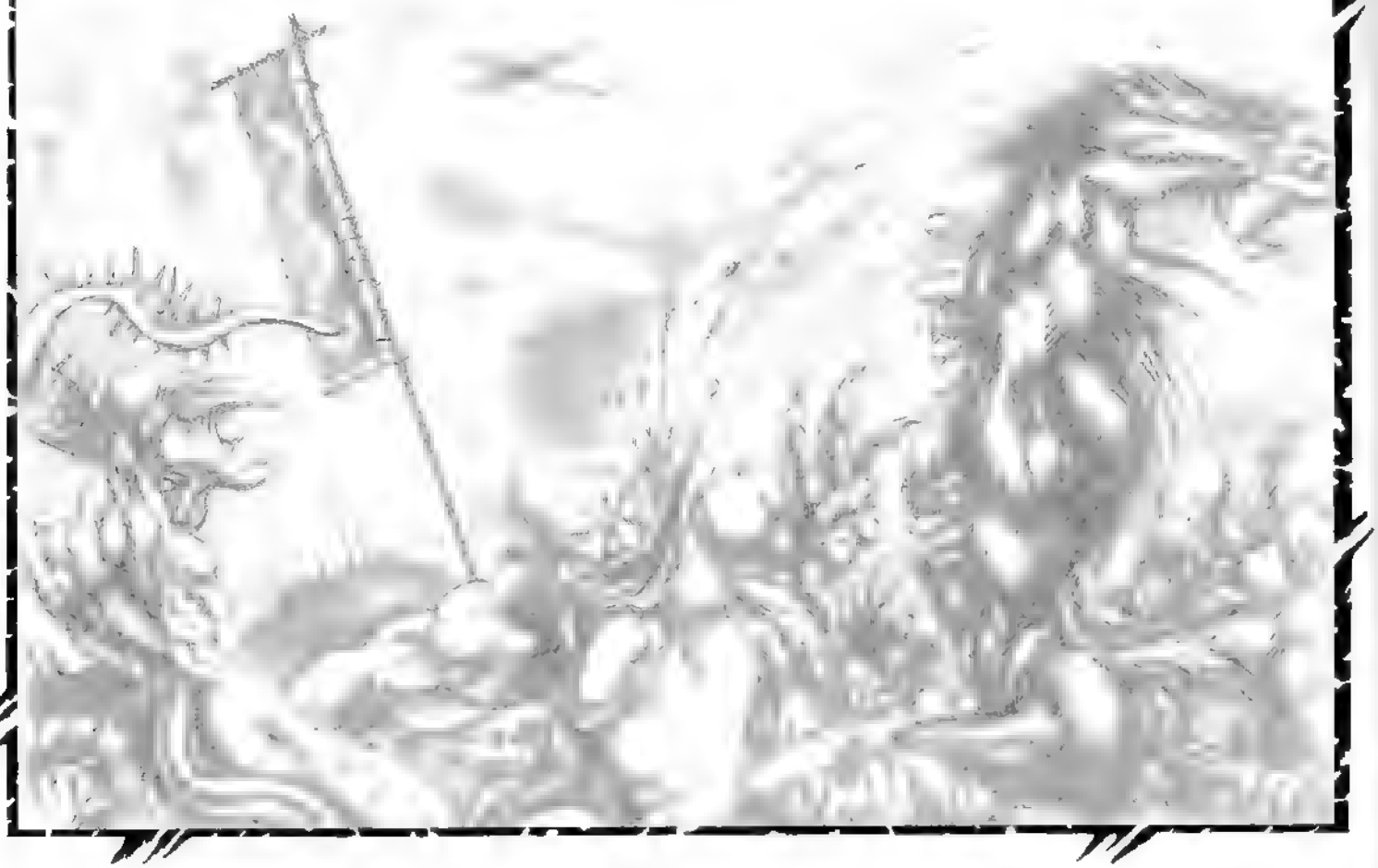
Las sendas dragón, unas rutas que se crearon hace tiempo por el paso de los poderosos espíritus dragón, suelen ir desde las Tierras del Espejo hasta el Tapiz. Estas sendas son un medio más seguro y directo que el Tapiz para llegar a los diversos Reinos. Los que se encuentran en una senda dragón, están bajo la protección del dragón que creó el rastro; por eso, aunque los espíritus de los grandes dragones estén adormilados y raramente se vean, ni siquiera los siervos del Wyrm intentarían atacar a un hengeyokai que se encontrara en sus sendas. Estos caminos están bien marcados y parecen rutas construidas con oro y jade, maderas nobles finamente talladas u otras sustancias preciosas. El tipo de sustancia indica la influencia del dragón que hizo el camino, por ejemplo, las perlas señalan la senda de un dragón marino, mientras que las maderas nobles implican el paso del gobernante de un dominio forestal.

Las huellas de la luna y el sol también se introducen en la niebla y conducen a los hengeyokai a través de los Reinos. Los Hakken suelen viajar por las sendas lunares, mientras que los Zhong Lung prefieren las menos habituales sendas solares. Otros hengeyokai aseguran que las sendas dragón son la forma más segura de moverse por el Tapiz, pues tanto las sendas solares como las lunares cambian y se alternan a medida que la luna o el sol salen o se ponen; en cambio, las sendas dragón permanecen eternamente inalterables, como los espíritus que las crearon. Sin embargo, muchos hengeyokai jóvenes se han dado cuenta de que los siervos del Wyrm y los nobles de las cortes espirituales suelen viajar por las sendas dragón y que cuando están en ellas, no hay conflictos entre ellos, aunque tampoco desean dedicarles su atención. La prudencia exige que se busquen otros medios de viajar por el Tapiz.

Además de los grandes Reinos, los hengeyokai pueden visitar muchos otros lugares del Tapiz. Conocen muchos otros Reinos y lugares frecuentados por los cambiaformas occidentales, aunque existen ciertas áreas que les resultan completamente desconocidas, como los Terruños Tribales y Hades (para más información, véase **Hombre Lobo y Umbra: La Sombra de Terciopelo**).

Cortes Espirituales

Muchos espíritus tienen sus propios dominios en el Tapiz. Aunque cada espíritu noble tenga su lugar y sus responsabilidades en el gran esquema, muchos Ministros del Cielo han empezado a gobernar de una manera más feudal, considerándose a sí mismos un poder absoluto dentro de sus propias esferas. Sin embargo, no han olvidado su lugar e incluso el peor de ellos actúa correctamente (con sus responsabilidades) si se lo recuer-



dan. Algunas de las Perdiciones orientales no están totalmente corrompidas; muchas de ellas son dignas de confianza y honradas, a pesar de sus oscuros objetivos.

Cada corte espiritual es diferente, pero la nobleza mantiene algunas características en todos los reinos. La mayoría posee un palacio con una gran torre que es donde residen. Todos los visitantes tienen que entrar por la puerta principal, que siempre está custodiada por espíritus poderosos como leones, tigres, dragones pequeños u otras criaturas. El agua, desviada del gran río de la vida y la abundancia, fluye por las cortes de cada noble. Un puente de mármol, marfil, jade, perla u otra sustancia preciosa cruza el río, y suele estar vigilado por otros espíritus centinelas.

Cuando un hengeyokai visita una corte debe mantener una buena relación con el espíritu noble o tener una buena razón para la visita. Algunos disponen de grandes postes tallados donde los interesados pueden colgar sus solicitudes o peticiones para que el espíritu las considere durante el día. Si estiman que la petición es digna, concederán audiencia al hengeyokai al día siguiente.

Una advertencia para los hengeyokai jóvenes: Los nobles de las cortes mantienen entre ellos diversos tipos de vínculos. Si un hengeyokai ofendiera a un señor en una corte espiritual, se tendría que enfrentar al rencor de muchos Ministros. Muchos espíritus consideran que es extremadamente importante tener un comportamiento apropiado. Un hengeyokai que visite las cortes espirituales debe ser siempre cauto en todo lo que dice y en todo lo que hace. Del mismo modo, si un hengeyokai muestra sabiduría en sus palabras y acciones, podrá conseguir no sólo la ayuda de la corte que ha visitado, sino de muchas otras que se encuentren en la Umbra. Vale la pena señalar que si un príncipe tiene una impresión demasiado favorable de un hengeyokai, puede que le pida el matrimonio; rechazar este tipo de oferta sin correr el riesgo de ofenderle será extremadamente difícil. El consejo más sabio que os podemos dar es que seáis precavidos.

Reinos Yang

Los Reinos Yang son lugares iluminados y poderosos donde se reúnen o son muy influyentes los espíritus aliados con Gaia. Los hengeyokai afirman que existen miles de reinos Yang y que, a medida que un *shen* consigue más iluminación, puede percibir nuevos reinos. Los antiguos hengeyokai suponían que todas las cosas vivientes poseían un influjo propio, como los Reinos-Guarda de los Khan o los Ananta de los Nagah.

Cada uno de los reinos Yang tiene su propio soberano espiritual que suele ser visitado e invocado por los *shen*. Los espíritus de estos reinos son extremadamente poderosos, posiblemente se encuentran al mismo nivel que los Incarna, aunque en sus reinos se parecen más bien a los Celestes. No hay nadie que conozca los nombres de todos los Señores Yang; para descubrirlos, las Cortes tienen que ser muy diplomáticas y realizar numerosos intercambios.

A continuación se detallan los Reinos Yang más conocidos y que se suelen percibir con más frecuencia.

El Reino de los Espíritus Luchadores

Uno de los reinos Yang más visitados es el Reino de los Espíritus Luchadores, un inmenso campo de batalla donde los espíritus de los muertos no consagrados acuden para luchar. Los restos de las infinitas batallas que se han librado a lo largo de la historia se mezclan para crear el escenario de guerra más terrorífico que jamás hayan presenciado los hombres o los *shen*. Miembros de las

tribus armados con palos golpean los flancos metálicos de los modernos tanques. Los Kamikaze se lanzan sobre las ruedas de la caballería mongola. El horror y el fervor fanático de hace mucha sangre reinan aquí con supremacía. La batalla continúa incesante, riéndose de la lógica y la moderación. Las infinitas cantidades de no muertos son incapaces de detener el conflicto. Los espíritus se destrozan entre ellos y la muerte se alza de nuevo para luchar, alcanzando las piezas que todavía no habían caído.

En medio del caos, tres fuerzas diferentes guían las batallas. El estandarte de una gran araña ondea sobre la primera y cruje con el viento. Sus seguidores ejecutan planes meticulosos y son los que más destacan gracias a su disciplina en medio de esa locura. Hileras bien formadas se desplazan por puentes parecidos a telarañas y utilizan armas modernas. Las tropas de la araña arrasan con todo en su camino y sus guerreros no muestran ningún tipo de pasión, sentimiento ni emoción. Arañas Tejedoras y otros espíritus de la Tejedora suelen unirse a las tropas de la araña para aniquilar implacablemente a sus adversarios.

Desafiando a las tropas de la araña, una horda de monstruosidades lucha bajo el estandarte de una gran serpiente o ciempiés. Estas bestias corrompen e infectan todo aquello que tocan, envenenando y retorciendo a sus enemigos. Son bestias y demonios crueles sin sentido del honor ni de la ética. Si luchan no lo hacen para triunfar (como los siervos de la araña) sino para causar daño y sufrimiento. Algunos dicen que en ocasiones excepcionales, incluso los Reyes Yama puede aparecer en el Reino de los Espíritus Luchadores para dirigir, personalmente, a los partidarios del estandarte del ciempiés. Cualquier hengeyokai puede reconocer fácilmente a los Muhuras, las Perdiciones y otros espíritus del Wyrm que luchan en las hordas del ciempiés.

Una ruidosa multitud de cambiaformas y remolinos de energía forman una imprecisa tercera horda. Aunque son responsables de la mayor parte de la confusión y el caos, no luchan bajo ningún estandarte y es igual de probable que se ataquen entre ellos como con el resto de las fuerzas. Estos fanáticos disponen de una tecnología limitada y han de confiar en las rocas, las lanzas, las uñas y los dientes para derrotar al enemigo. Animales combatientes prestan servicio en sus filas. Aunque las hordas de la araña y el ciempiés se abalanzan sobre ellos, parece que su ejército posee armas infinitas que se levantan para luchar contra los estandartes contrarios. El propio Reino ayuda a veces a estas masas, enterrando con lodo tanques enteros y provocando repentinas tormentas que limpian el veneno del Wyrm. Los Espíritus del Kaos aparecen en el combate con una fabulosa energía, invocados por la violencia y la locura del conflicto.

Los Hengeyokai suelen visitar el Reino de los Espíritus Luchadores para aprender las artes de la guerra y reclutar aliados. Los espíritus de guerra de este Reino suelen desear introducirse en fetiches o amuletos. Muchos fetiches legendarios, especialmente armas, encierran a espíritus de este Reino.

Para aquellos que conocen el camino, resulta bastante sencillo avanzar por una senda que une el Reino de los Espíritus Luchadores con el Reino del Campo de Batalla que conocen los Garou occidentales, aunque pocos hengeyokai sienten la tentación o la necesidad de hacerlo.

Muestra Ciudadana: Lanzas Estridentes

Llamadas así por los terroríficos gemidos que dejan escapar y por sus armas siempre ensangrentadas, las Lanzas Estridentes entran con furia en el Reino de los Espíritus Combatientes, zambulléndose en cualquier batalla con un ímpetu furioso. Aparecen como humanos ensangrentados de rostro cadavérico, que llevan armaduras antiguas y van armados con lanzas cuyas hojas son de diamante y están adornadas de negro. Mientras permanezcan en su Reino de origen no podrán ser destruidos definitivamente, pues siempre regenerarán todo su Poder durante la mañana siguiente. Las Lanzas Estridentes atacan con salvajismo y desenvoltura a cualquiera que se encuentre en su camino, aunque los ritos o los Dones les pueden obligar a servir a los hengeyokai. Como espíritus de guerra de primer nivel, suelen introducirse en fetiches de derramamiento de sangre y oculta

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 8, Gnosis 5, Poder 25

Hechizos: Armadura, Colmillos de Hielo (mediante la lanza), Reformación (especial)

Umi, el Reino Dragón del Mar

El Reino Dragón de Umi afirma que todo el Océano Pacífico de las Tierras del Espejo es su dominio, aunque otros reinos espirituales y cortes nobles están en contra de esta afirmación. Desde su palacio, situado en lo más profundo del océano de la Umbra, el Rey Dragón preside tifones y calmas y se entretiene haciendo que el espíritu del mar sea más caprichoso que su equivalente del mundo físico (o al menos, así ha sido durante siglos).

Escuadrones de Zhong Lung y alamos de Same-Bito sirven al Rey Dragón. Muchos de ellos son ancianos que pasan tanto tiempo en el Tapiz que sólo existen como forma espiritual y no tienen más obligación que la de servir a los ejércitos de Umi. Muchos hengeyokai creen que el Rey Dragón exige que aquellos que desean sus favores visiten obligatoriamente su armada privada. Tiburones y medusas espirituales, con representantes de diversas criaturas del mar, forman el ejército de soldados rasos del Rey Dragón, junto con los espíritus de los monstruos marinos que, antiguamente, despertaban a los marineros durante la noche.

El senescal Gajyra del Rey Dragón es quien dirige a los ciudadanos del Reino. Es uno de los pocos dragones que todavía está despierto, su poder se extiende por las aguas que le rodean y emana de su boca en forma de fuego que devora incluso el metal y la roca. Muchos murmuran que las pruebas nucleares realizadas en el Pacífico han provocado que Gajyra haya enfurecido hasta más allá de la razón, otros afirman que las Perdiciones han seducido al senescal y le han llevado por un camino de corrupción.

Han pasado 50 años desde la última vez que el Rey Dragón fue visto en público. A pesar de los esfuerzos del senescal por controlar las especulaciones, por la corte (y también por la Umbra) circulan diversas historias sobre el destino del Rey. La mayoría afirman que la Princesa Dragón de Hiroshima era su amor y que el Rey Dragón todavía no se ha repuesto de la pérdida. Otros dicen que el Rey Dragón yació con la Princesa Dragón el 6 de agosto de 1945 y que, aunque la bomba atómica no destrozó al poderoso Rey, sí lo retorció y le volvió loco. En el exterior de Umi, algunos han llegado a afirmar que Gajyra ha asesinado al Rey Dragón y que su naturaleza despiadada es un testimonio de su culpabilidad.

A pesar de la espantosa reputación de Gajyra, éste todavía consigue mantener unido a Umi y actuar con honor. El Reino Dragón del Mar es uno de los Reinos Yang más importantes y más grandes. Los hengeyokai suelen acudir a Umi para pedir favores a los espíritus del mar y aprender su sabiduría secreta.

Muestra Ciudadana: El Soldado Cangrejo

Aunque no son tan poderosos como los Zhong Lung o los Same-Bito, los gigantescos Soldados Cangrejo son temibles soldados

dos de caballería de los Ejércitos del Mar. Aparte de sus bandas ceremoniales, sus alabardas decorativas (pero muy funcionales) y su tendencia a caminar sobre sus piernas traseras, estos espíritus con coraza no tienen nada antropomórfico. Cuando necesitan hablar, sus voces surgen como un chasquido suave y susurrante. A veces se les envía al mundo mortal si se consigue convencer a los señores de Umi de la necesidad de hacerlo; algunos Zhong Lung y Same Bito llevan fetiches de fuerza e invulnerabilidad que contienen a estos leales soldados.

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 8, Gnosis 6, Poder 30

Hechizos: Armadura, Inundación, Materializar, Remolino (como el Seísmo en la Umbra, pero sólo se puede utilizar en los mares de la Umbra).

Las Montañas del Cielo

Alzándose hacia la bóveda del cielo, una gran cadena montañosa, más grande incluso que el poderoso Himmava, atraviesa un mar de nubes. Algunos hengeyokai instruidos creen que las pagodas y las ciudades ocultas que hay en la montaña están fuera del alcance de la mayoría de los espíritus. Aquellos que desean intentarlo descubren que pueden caminar sobre las nubes y se encuentran con los espíritus de todo tipo de criaturas voladoras. La luz de la luna brilla sobre aquellos que entran en este Reino.

Se dice que muchos espíritus de los grandes dragones mantienen sus cortes en las Montañas del Cielo, pero que sus cortesanos ya no comprenden sus normas. Algunos de estos espíritus cortesanos creen que los Señores Dragón y el Príncipe del Firmamento han sido afectados por una extraña dolencia, y murmuran que el pensamiento occidental ha entrado en el Reino y ha cegado o paralizado a los grandes dragones.

Los visitantes que suelen acudir a este Reino creen que existe una gran entrada que conduce a reinos más lejanos, pero que está custodiada por temibles seres espirituales con poderes que escapan a la comprensión de la mayoría de los *shen*. Los Contemplaestrellas afirman que las Montañas del Cielo forman parte del Reino Etéreo conocido en occidente y que es posible llegar a la Umbra Profunda y a los Reinos de la Tejedora, el Kaos y el Wyrm si se siguen las sendas adecuadas.

Muchos *shen* viajan por estas Montañas en busca del consejo y la orientación de los antiguos espíritus Dragón. Los Contemplaestrellas escalan por ellas en busca de lugares donde meditar, comunicarse con los espíritus celestiales y venerar a Tsuki-Yomi.

Nuestra Ciudadana: La Mariposa Nube

Estas encantadoras criaturas con alas de zafiro son casi tan grandes como la cabeza de un hombre. Les gusta la belleza y se suelen agrupar alrededor de los hengeyokai de gran atractivo físico que visitan al Príncipe del Firmamento. No se las debe apartar o hacer enfadar pues, cuando se sienten molestas, pueden provocar grandes tormentas. Algunos hengeyokai chamanes introducen a estos criaturas en fetiches de viento y nubes, pero jamás lo hacen en contra de su voluntad.

Fuerza de Voluntad 4, Rabia 4, Gnosis 8, Poder 20

Hechizos: Percibir Trochas, Crear Viento. Si hay más de tres juntas, pueden utilizar los Hechizos de Flecha Relámpago y Levitación.

Las Tierras del Tigre

En algún lugar entre las montañas y el mar, los ríos fluyen por las Tierras del Tigre. Los espíritus de las selvas, valles y junglas agrestes tomadas o destruidas por los hombres buscan refugio en ellas... pero no todos consiguen sobrevivir, las Tierras del Tigre también se desvanecen durante la Quinta Edad.

Las Tierras del Tigre poseen amplias extensiones de lugares totalmente inexplorados. En este Reino están representados todos los entornos orientales: elevadas cimas, grandes valles, profundas selvas y misteriosos deltas. No hay surcos de arados, ni rafles, ni nada humano.

Los espíritus Tigre rugen en estas Tierras, buscando la venganza en todo aquello que huela a humano. Aunque los tigres sean las criaturas más temibles de este Reino, también hay poderosos elefantes, grandes serpientes e incluso pandas gigantes. A menudo se reúnen grandes consejos de espíritus de los animales para lamentarse por Gaia y cantar canciones sobre las Edades que han de llegar.

Cada una de las especies posee un palacio y un consejo espiritual. El Príncipe y la Princesa de las Tierras del Tigre rinden honor a los espíritus Dragón de la Umbra, y se sabe que tanto los Señores Dragón como los Reyes Yama se han desposado con hombres y mujeres de este reino. Cada uno de los diferentes nobles tiene su propia personalidad y rango; por ejemplo, la Princesa Tigre trata a sus visitantes mucho más esplendorosamente que el Príncipe de los Monos de Nieve.

Los espíritus de las Tierras del Tigre revelan dones extraños, pues todos ellos tienen razones para temer a los sombras. Los espíritus rescien esperan con recelo a cualquier hengeyokai que los visite, aunque oficialmente darán la bienvenida a otros seres. Los hengeyokai suelen intentar convencer a los espíritus de las Tierras del Tigre para que se introduzcan voluntariamente en amuletos de grandes propiedades curativas y protectoras en combate a muchos, sin embargo, aquellos que intenten obligar a un espíritu de estas Tierras a introducirse en un amuleto sólo podrán regresar corriendo un grave peligro.

Muestra Ciudadana: Espíritu Tigre

Estás inmensas bestias son los verdaderos soberanos del Reino. No se inclinan ante ningún hengeyokai (incluso ante los Khan los tratan con respeto, aunque a regañadientes). Suelen aceptar las alabanzas y responder con cortesía, pero jamás accederán a introducirse en fetiches.

Fuerza de Voluntad 6, **Rabia** 9, **Gnosis** 7, **Poder** 40

Hechizos: Percibir Intrusos, Armadura, Curación, Reforzar, Rastrear.

Los Jardines de la Primera Edad

La mayoría de los cambiaformas occidentales considera que los Jardines de la Primera Edad son idénticos a las leyendas del Reino Bajo sobre Arcadia, aunque el Reino Bajo es [illegible] y [illegible] hasta este Reino Yang. Se dice que [illegible] están [illegible] para [illegible] y [illegible] en el Otro encontrar el Reino y solventar [illegible] para que [illegible] atender el significado de la visión. Muchos hengeyokai [illegible] de la existencia de estos jardines. Otros acudían solos y concentrados con la esperanza de aprender [illegible] posible sobre las Partes.

Los Jardines de la Primera Edad captaban la esencia de la esa Edad cuando los espíritus del yang estaban [illegible] pero se diferencian de la Primera Edad en que todas las criaturas de Gaia llenan el Reino. En este jardín el [illegible] de criaturas vivas se sienten complacidas.

Los que han llegado a los Jardines de la Primera Edad siempre han sabido exactamente donde estaban. Todo lo que es [illegible] es tan claro como el día. Estar en ellos proporciona un sentimiento irreal y [illegible] parezca una dicotomía, quienes los han visitado afirman haber vivido una experiencia completamente natural. En estos jardines muchos hengeyokai se sienten obligados a meditar sobre Gaia y el [illegible] de las Razas. Durante esta meditación, se les revelan muchos secretos [illegible] que afirman que pueden comprenderse a sí mismos y conocer su lugar entre todas las cosas. [illegible] este conocimiento se [illegible] Durante [illegible] revelaciones la [illegible] haya envuelto a hengeyokai este sobrenatural actividad debe emprender. Algunos afirman que cuando acaban de meditar en los jardines los espíritus de Gaia les visitarán para darles consejos útiles.

Muestra Ciudadana

Debido al gran número de espíritus pacíficos que habitan los Jardines, las estadísticas son irrelevantes. Estos espíritus jamás [illegible]

vantan la mano a ningún visitante y si un hengeyokai les amenaza, jamás encontrará el camino que conduce al Reino.

La Jungla de los Trasgos

Es un lugar que la mayoría de los *shen* evitan, pues se encuentra en la frontera de los Mundos Yang y Yomi. La oscuridad y la penumbra son sus soberanas y un espeso dosel de múltiples capas protege su suelo de los débiles soles que lo iluminan. Insectos y aranas venenosos se arrastran entre la madera putrefacta y las dulces y pegajosas flores de la jungla. A veces, la Jungla de los Trasgo está llena de movimiento, pero en un instante, se hace silenciosa. Los espíritus murciélago acechan, estas bestias pueden sacar los ojos de raíz con la misma facilidad con la que derribarían a una polilla. La niebla cubre la jungla, el aire transporta olores extranos y hace que resulte todavía más difícil ver algo. El calor húmedo de este reino consigue que hasta los viajeros más fuertes se sientan incómodos.

El mayor peligro de la Jungla de los Trasgo radica en sus habitantes. Son criaturas maliciosas y embusteras que, de forma general se llaman trasgo, pero que se conocen con todos los nombres de los espíritus demoníacos. Todas ellas son diferentes, pero todas comparten ciertas características. Los trasgo son criaturas físicas que han tomado prestadas partes corporales deformadas de diversos animales para destrozar a sus víctimas. Un trasgo puede tener la voz de una mujer bella, los brazos de un calamar, el cuerpo de un mono y los colmillos de un elefante. Todos ellos tienen un punto débil, una deformidad, una minusvalía o vulnerabilidad a un objeto común, como la madera. A menudo utilizan trucos para atraer a sus víctimas, como cavar trampas o tocar instrumentos musicales. A todos les gusta el sabor de la carne de las criaturas físicas, y responden bien a los sacrificios. Cuenta la leyenda que un Hakken derrotó a un trasgo al ofrecerle que se alimentara de su propia sangre sin tener que luchar, pero sólo si lo hacía en pequeñas dosis y si accedía a comerse toda su carne. La criatura espiritual aceptó y el hengeyokai se fue cortando trozos del cuerpo (esperando el tiempo suficiente para regenerarse) hasta que el estómago de trasgo estalló por la enorme cantidad de piel que había comido. Sin embargo, otra versión de la misma historia afirma que el trasgo tenía un estómago ilimitado y que el Hakken todavía permanece en la Jungla de los Trasgo alimentándolo.

Aunque los trasgos tienen una reputación espantosa, no siempre atacan a los hengeyokai. Los Kumo se alían fácilmente con ellos. Algunos afirman que los trasgos tienen cierto sentido del honor y que sirven a aquellos que sobreviven a sus trampas o los derrotan en un combate físico. Muchos creen que los trasgos son espíritus de Gaia que se han abandonado a la locura; otros dicen que son siervos exiliados de los Reyes Yama, algunos hablan sobre caminos que llevan a quimeras y creen que los trasgos son espíritus de las pesadillas que han olvidado los humanos.

Se rumorea que hay muchos fetiches y artefactos escondidos en esta Jungla, entre los huesos de las víctimas del reino.

Muestra Ciudadana: Trasgo Tribal

Estas estadísticas muestran a un trasgo "típico", que en la mayoría de los casos suele ser antropomorfo. Estas criaturas no utilizan armas, pero confían en sus poderes sobrenaturales para defenderse. Su cuerpo es una horrible chapuza de partes de animales mal ensambladas, aunque sus ojos tienen un brillo de inteligencia demente. Ningún hengeyokai al servicio de las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda ha deseado jamás convencer a un trasgo para que entre en un fetiche, por lo que no se sabe exactamente qué poderes pueden prestar.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 6, Gnosis 4, Poder 25

Hechizos: Incitar Frenesí, Rastrear

El Templo de los Ancestros

Existe un Reino Yang que adopta diversas formas, aunque se cree que es un único lugar. El Templo de los Ancestros se encuentra entre el Tapiz y las capas superiores del cielo. Es un Reino sagrado y el propio Ciclo lo protege del mal.

Para encontrar el Templo de los Ancestros, sólo se tiene que buscar a los espíritus de los honorables y respetados ancestros en la Umbra. Aunque esta senda suele ser directa y está bien trazada durante el trayecto pueden aparecer retos. Estas "pruebas de los ancestros" pueden desafiar al corazón, a la mente o al cuerpo. Para la mayoría de los hengeyokai, el tipo de obstáculos a los que se tengan que enfrentar dependerá de su auspicio.

Cuando finalice el trayecto, el viajero se encontrará en un lugar sagrado con su familia. Cuando un homínido llegue al templo, normalmente se encontrará a sí mismo en el lugar donde estaba su hogar antiguamente o en un lugar donde sus ancestros tuvieron un gran éxito. Otras veces llegarán a un pozo olvidado o a una gran roca sobre una montaña. Sea cual sea el lugar, el viajero sabrá que se encuentra ante la presencia de sus ancestros.

Al viajero siempre se le aparece un guía que adopta la forma de un espíritu animal o de un sacerdote humano. El guía jamás pregunta al hengeyokai a quién busca; simplemente le lleva hasta una figura que medita, el espíritu de su ancestro. Este levanta la cabeza y da la bienvenida.

Los espíritus de los ancestros ayudan a los hengeyokai de diversas maneras. Normalmente les proporcionan compresión e información, por ejemplo, dónde se esconden fetiches olvidados o cuáles son los puntos débiles de los enemigos de su familia. Ellos asesoran y aconsejan. En ocasiones, el espíritu de los ancestros enseñara algún Don o dará algún objeto al hengeyokai.

Cuando termina la visita, el guía regresa. El visitante no siempre dispone del tiempo suficiente para preguntar todo aquello que desea, pero el ancestro siempre acuerda con el guía cuándo debe acabar la visita. El guía lleva al ancestro a otro lugar del templo y los vientos de la Umbra golpean fuertemente al hengeyokai y le transportan de vuelta a las Tierras del Espejo. Después de dicha experiencia, el hengeyokai descubre que posee toda su Gnosis y puede descubrir dentro de sí mismo habilidades que no sabía que tenía.

Aquellos que buscan el Templo de los Ancestros para dañar los por otras razones deshonrosas jamás encontrarán el Reino. Está prohibido adoptar una actitud irrespetuosa en ese lugar. Abundan las historias sobre imprudentes que atacaron al guía para quedarse con su ancestro y se encontraron perdidos en la Umbra y privados de toda Gnosis.

Muestra Ciudadana: Espíritu del Ancestro

Los espíritus Ancestros de este Reino no hacen nada en contra de sus descendientes, pero tampoco les permiten que les introduzcan en fetiches: su sabiduría debe permanecer en libertad para las generaciones que todavía han de llegar. Sin embargo, son una

Reinos Yin

La Caverna de los Ciempiés

aquellos cuyos espíritus sean asesinados en la Umbra por los Colmillos del Wyrm serán torturados en este reino antes de recibir su verdadera sentencia. Las Perdiciones intentan obligarles a revelar los nombres de sus aliados y entregan sus espíritus al Wyrm.

El verde fulgor de la Pira de Corrupción danza sobre los fosos de tortura. Existen muchas leyendas sobre los hengeyokai que han viajado a este reino para salvar el espíritu de un amigo o de un amante; algunas incluso afirman que si el hengeyokai consigue rescatar al espíritu, su aliado regresará a la vida.

Muestra Ciudadana: El Fantasma Famélico

Estos lastimosos desgraciados son los vestigios de aquellos que murieron insatisfechos con maldiciones en los labios. A diferencia de los ciudadanos más peligrosos de la Caverna de los Ciempiés, estas criaturas ansían devorar carne espiritual fresca y normalmente confabulan contra un hengeyokai solitario para aplacar su sed de sangre. Los Narradores familiarizados con **Wraith: El Olvido** que quieran utilizar las normas de ese juego para representar a estas criaturas malditas, la diferencia, después de todo, radica en la semántica.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 6, Gnosis 4, Poder 15

Hechizos: Aliento Congelado

La Red del Señor Araña

Oscuro y misterioso, el Reino del Señor Araña es un tranquilo lugar lejano al resto de los Reinos de la Umbra. Es una titánica telaraña que al mismo tiempo es [illegible] según cómo se observe desde el otro. A diferencia de las telarañas metálicas que se suelen asociar a la Tejedora, este lugar posee telarañas naturales que se agitan gentilmente con el helado viento. La Red del Señor Arana atrapa a muchos espíritus y objetos. Algunos creen que es un espíritu benevolente que intenta salvar desde el Vacío a los que se han perdido en la Umbra. Muchos hengeyokai han encontrado en la red los cuerpos momificados de Tentaciones, ciempiés e, incluso, Aranas Tejedoras. Algunos dicen que antiguamente, el Señor Araña fue el amante de la Tejedora y que ahora está tejiendo su telaraña de luto para poder atrapar al espíritu de su amor perdido. Los Kumo murmuran el nombre de Maraya y evitan supersticiosamente este lugar, por miedo a ofender a su gran tótem. Muchos hengeyokai afirman que el Señor Araña murió hace tiempo. Aunque ningún ser vivo ha visto jamás su espíritu, aquellos que han viajado por esta telarana han sentido que, a veces, la red tiembla y vibra con una [illegible] y se oyen gritos lejanos.

Los hengeyokai están de acuerdo en que la Red del Señor Araña debe extenderse por el Abismo, aunque no saben hasta dónde. Saben que la Red se extiende más allá de las fronteras del Reino Yin; los más valientes la han seguido hasta otros Reinos y lugares secretos. Los Tengu afirman que la Red no tiene sólo un centro, sino que es como una inmensa cesta que se hace más espesa y pegajosa por el centro. También afirman que la telarana vibra violentamente cerca de su centro, como si una lucha de titanes se estuviera librando en su interior.

Muestra Ciudadana

No hay ningún espíritu que resida habitualmente en la Red del Señor Araña, y aquellos que entran en el Reino suelen aparecer en las telarañas como cáscaras resecas.

El Desierto de las Visiones

Algunos hengeyokai antiguos saben de un lugar en los Reinos Yin donde pueden recibir visiones y orientación. El Desierto de las Visiones es un lugar árido y viajar por él no es algo que hagan los hengeyokai por motivos triviales. El viaje siempre los cambia y algunos han decidido que el elevado precio que hay que pagar por él es demasiado alto en comparación con los beneficios.

Aquí brilla la luz de Tsuki-Yomi, aunque no proporciona el cálido consuelo que esperan los hengeyokai. Es más, su luz castiga hasta al alma que el viajero. La visión de este vengativo Tsuki-Yomi ha empujado a más de un hengeyokai al Harano.

El Desierto de las Visiones es un lugar de soledad. Los peregrinos jamás han encontrado a ningún otro ser vivo y los grupos que intentan entrar en este Reino se han visto separados hasta más llegar. Cada alma debe recorrer su propio camino y encontrar su propia iluminación, alejándose de las distracciones de sus compañeros o del mundo físico.

A medida que vaga por el desierto, el hengeyokai se encuentra a sí mismo atacado por espíritus y visiones y vuelve a ver sus crímenes y fechorías pasadas. Sufre una agonía [illegible], vacío de Gnosis, y lleno de Rabia por la fría luz de Tsuki-Yomi. Descubre que el desierto está hecho de pequeños granos de plata fuego o cualquier otra sustancia que le produzca el mayor sufrimiento. Posee una percepción sesgada del tiempo y cuando sale del Reino descubre que han transcurrido segundos o décadas. Después de vagar durante un tiempo, que siempre le parecerá mucho, empezará a tener visiones más estructuradas: en un lado se mostrarán sus transgresiones de fe, en otro, sus actos de violencia y cólera y en otro, sus celos y rivalidades.

El viajero jamás podrá matar a los espíritus que transmiten estas visiones y el hecho de atacarlos prolongará el sufrimiento del atormentado hengeyokai. Sólo podrá progresar viéndolos y aceptándolos como una parte de sí mismo. A medida que el penitente llegue a un acuerdo con sus actos y sus pensamientos se le purifican las impurezas que estos habían dejado en su alma. En este punto podrá ver visiones que le darán respuesta a aquello que busca, especialmente si debe tomar una decisión moral o ética.

Después de haber puesto al descubierto sus ofensas y haber llegado a una especie de paz inquieta con ellas, el hengeyokai alcanzará la cresta de una elevada duna y encontrará un brillante oasis. Las aguas de este oasis restaurarán toda su Gnosis y su Fuerza de Voluntad, la luz de Tsuki-Yomi, ahora familiar y calida, inundará a este alivio del desierto. Cuando entre en la zona de oasis [illegible] brillante senda dragón se abrirá en el centro de agua. Cuando el hengeyokai esté listo para irse, la senda dragón le transportará hasta cualquier destino que desee.

Muestra Ciudadana

Los espíritus del Desierto de las Visiones tendrán cualquier tipo de forma o Hechizos que el Narrador considere necesarios para mostrar las visiones del visitante; aparte de eso, estos espíritus no forman parte de la extensa ecología de la Umbra.

Las Tierras Prohibidas

A primera vista, alguien podría tomar las Tierras Prohibidas por el Reino Yomi, aunque no lo son, pues sirven un propósito

concreto de iluminación: presagian el tiempo de dolor y sufrimiento que ha de llegar. Las marchitas llanuras de este reino se extienden bajo un tormentoso cielo de medianoche. Hay lagos de vidrio colocado alrededor de los licuados restos de las ciudades. Pocas cosas crecen aquí, sólo unos pocos arbustos espinosos y maleza. El vidrio y los árboles son cosas del pasado, la arena y el barro agrietado son los soberanos de este reino. Las nubes venenosas transportan lluvia ácida; el aire caliente y áspero abrasa los pulmones y produce escozor en los ojos y la garganta.

A primera vista, las Perdiciones y otros acólitos del Wyrm parecen ser las únicas cosas que viven aquí y atacan a todos los supervivientes que encuentran. Estos espíritus poseen objetos modernos, aunque las armas en las que más confían son las garras, los dientes y las tuberías grandes. Muchas de estas criaturas, tanto humanas como bestias, sufren mutaciones que ponen de manifiesto su corrupción. Al inicio de la visita, las Tierras Prohibidas son similares al Reino de los Espíritus Luchadores, sólo que a menor escala. Las Perdiciones más grandes y los Reyes Yama acuden a este lugar para regocijarse de la próxima edad de Gaia.

Pero si observamos con atención, descubriremos que todavía sobreviven cosas de gran belleza: pequeños capullos florecen en el borde de una roca y los cielos contaminados y las nubes de múltiples colores proporcionan puestas de sol irisadas. No todo está perdido, la vida y los hijos de Gaia sobreviven.

Abundan las historias sobre las ciudades infierno de las Tierras Prohibidas, donde los humanos se protegen a sí mismos y a las criaturas de Gaia. Viven bajo el suelo, esperando que las toxinas sean eliminadas de la tierra y el ciclo vuelva a girar hacia la vida. Los impelutos supervivientes murmuran sobre el retorno de la magia y los espíritus. De vez en cuando, los viajeros descubren pequeños altares aislados y ocultos de las perdiciones que causan estragos en la superficie. No son más que rumores, pues no existe ningún registro en las Cortes de los hengeyokai que hable de tales cosas.

Algunos viajeros han entrado en las Tierras Prohibidas y han aprendido cosas de esta edad. El paisaje salvaje, este envenenamiento les ha conducido a la locura y al suicidio. Otros hengeyokai niegan las Tierras Prohibidas, afirmando que todo el reino es un truco del Wyrm para destrozar sus espíritus. Algunos de los que han explorado las Tierras Prohibidas han encontrado un propósito y una esperanza en las visiones de la devastación, ya sea entregándose otra vez a su papel en el ciclo o esperando con ilusión una edad en la que Gaia podrá purgar a las civilizaciones del mundo y recrear los tiempos antiguos. Creen que aunque la edad pueda llegar a su fin, la vida seguirá.

Los hengeyokai buscan las Tierras Prohibidas por diversas razones. Algunos se prueban a sí mismos contra los venenos del Wyrm y aumentan su resistencia. Otros buscan formas de ayudar a su Parentela a sobrevivir a la edad venidera. Algunos Hakken ven las Tierras Prohibidas como una prueba de fuerza que les ayudará a aprender si merecen o no sobrevivir en los tiempos venideros.

Ciudadano Muestra: Diez Demonios Escorpión

Estas abominables bestias avanzan por las exhaustas llanuras del Reino sobre piernas en forma de telarana, moviéndose a una velocidad tremenda. Son cazadores *par excellence* que persiguen y atrapan a las Perdiciones pequeñas, las hacen descender de un mordisco de los sofocados cielos y las devoran con un solo bocado. Cada uno posee una horda de apéndices córneos que les han prestado su nombre. No les preocupa darse un festín con los incautos hengeyokai y son una amenaza para la vida de un cambiaformas.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia 9, Gnosis 7, Poder 47

Hechizos: Percibir Trochas, Armadura, Roce de la Plaga, Reformar, Lanzar Cristal

Reinos Personales

Algunos dicen que el espíritu de cada ser crea un mundo espiritual propio donde se reflejan las esperanzas y los sueños, los recuerdos y los miedos. Estos lugares no son como las Quimeras o los reinos de los sueños, pues mantienen fuertes vínculos con el ser que representan. Cuanto más fuerte o poderoso sea el espíritu de una persona, mayor será su reino personal. Muchos Pueblos del Crepúsculo no creen en la existencia de los reinos personales, pero los hengeyokai piensan que es posible que existan, especialmente cuando tienen en cuenta que Gaia obsequió a los Khan y a los Nagah con la habilidad de hacer que sus reinos personales se manifestaran.

Nadie puede encontrar su propio reino personal con facilidad de hecho, no se garantiza que exista. Por ejemplo, los mortales ordinarios carecen de reinos personales y es poco probable que otro *shen* pueda manifestar una cosa parecida. El único método probado para encontrar un reino personal (aunque no siempre funciona) es permitir a los amigos íntimos que ayuden en su búsqueda. Tanto aquellos que buscan su reino como los aliados que son más objetivos deben buscarlo juntos. Llegar a comprenderse tan bien como para poder localizar un reino personal es extremadamente difícil. Sin embargo, después de muchos años de reflexión y meditación, los más sabios podrán indagar en su propio espíritu para localizar su reino.

En el interior residen todos los demonios personales: los recuerdos, los miedos, los deseos secretos y la parte oscura de uno mismo. Los ancianos decían que el mayor reto de cualquier vida es ponerse a prueba a uno mismo. Esto es lo que deben hacer aquellos que buscan los reinos de sus propios espíritus. Sin embargo, si un hengeyokai consigue superar los retos de un reino personal y conquistar su propio espíritu, obtendrá una mayor Gnosis y una comprensión más profunda de sí mismo y de su lugar en el mayor de los conjuntos. Abundan las leyendas sobre aquellos que se enfrentaron a sus propias limitaciones y al hacerlo, se excedieron. Otras historias hablan de héroes que, al enfrentarse a los oscuros espíritus del alma de sus amigos, los liberaron del pesar, la depresión o el miedo.

Sólo se puede entrar en un reino personal con el permiso de su dueño. Sin este permiso, jamás se podrá encontrar ni entrar en uno de estos reinos. El permiso no tiene por qué ser expresado en voz alta, sólo debe ser concedido por el propio espíritu. Las Perdiciones siempre han intentado entrar en los reinos personales, pues allí es donde [illegible] para controlar un alma.

Líneas Dragón/Túmulos

Los Túmulos orientales suelen ser más potentes que sus homólogos occidentales. Normalmente son lugares antiguos, bien guardados y mantenidos por la Parentela local y por los hengeyokai. Desgraciadamente, las constantes guerras con los *shen* han secado por completo a los túmulos y ya no quedan demasiados. Durante siglos se han sucedido guerras por estos lugares sagrados y por su caudal de Chi, debidas, en parte, a la naturaleza de las sociedades de las Cortes de la Bestia, lo mejor sería que todos los hengeyokai cooperaran para defender un túmulo y lo compartieran entre ellos.

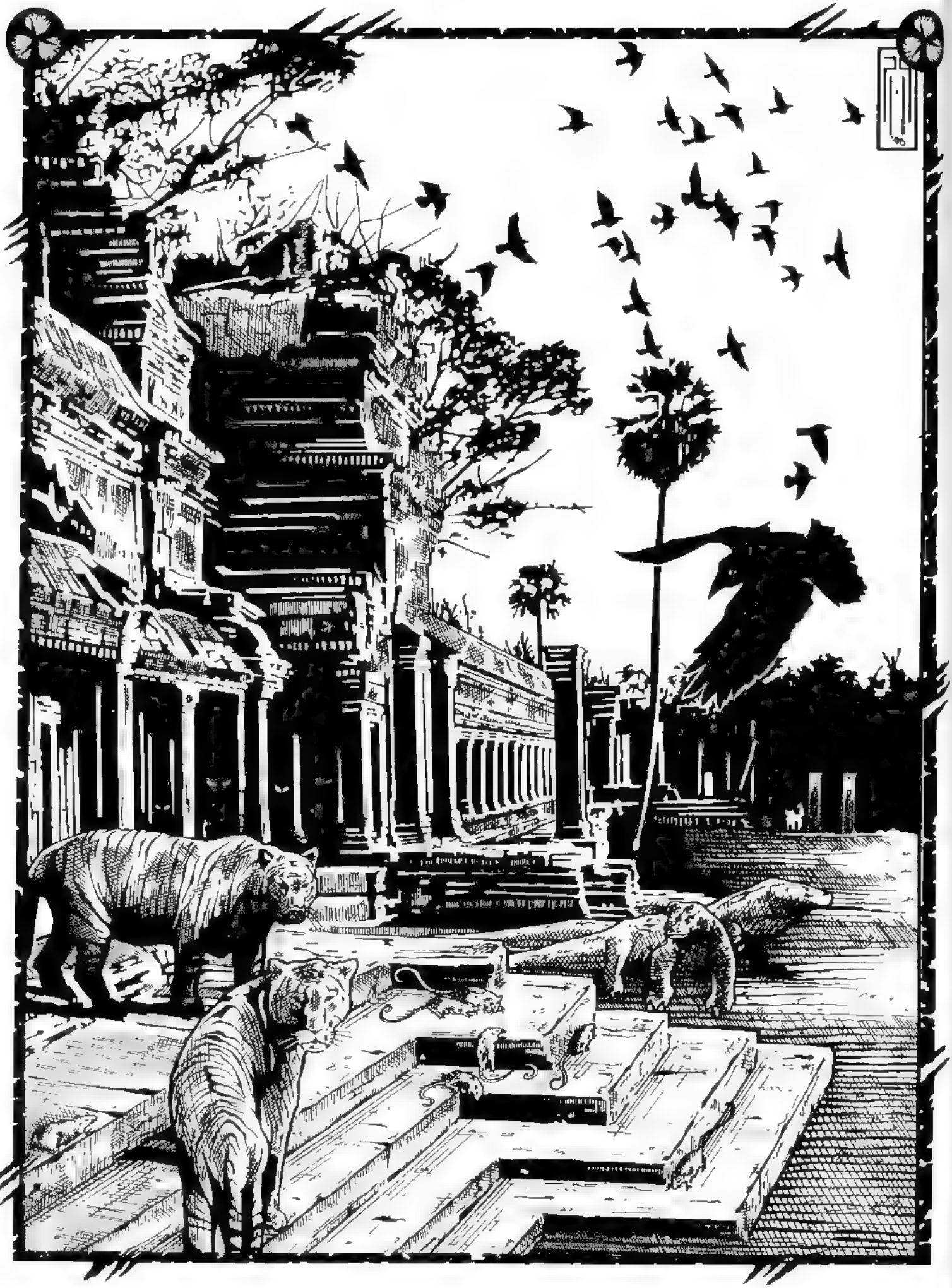
Quizás la mayor diferencia que existe entre los túmulos occidentales y los orientales radica en las Tierras de Espejo. Cada túmulo tiene su propio dominio dentro de las Tierras del Espejo. Estos dominios pueden formar parte de uno mayor, como una Cañada, aunque poseen su propia naturaleza. De diversas maneras, son la corte del túmulo espiritual.

El dominio del túmulo suele parecerse al propio túmulo, y más si se trata de un túmulo verdadero. La naturaleza del túmulo define el tipo de dominio. Un espíritu de Sabiduría puede tener pájaros volando por su dominio que susurren los secretos del mundo, mientras que un túmulo de la Umbra adoptará la forma de un monasterio donde los espíritus practicarán caligrafía y meditación. Por otra parte, un espíritu de Liderazgo podrá morar en un regio palacio, empequeñeciendo a las Tierras de Espejo con un ejército de espíritus que le obedecerán en todo.

Aunque los túmulos orientales sean poderosos, también pueden ser peligrosos. Algunos túmulos espirituales, presionados por las constantes guerras que se suceden para obtener sus favores y sus recursos, se han hecho arrogantes y han llegado a enloquecer. Pueden exigir sacrificios de sangre o pedir a los miembros de los clanes que realicen obras imposibles, como por ejemplo que les lleven las cabezas de los Reyes Yama. En algunos casos, los túmulos espirituales han llegado a atacar a miembros de sus propios clanes. Muchos culpan al resquebrajamiento de la burocracia celestial, pero otros afirman que el sufrimiento de Gaia o la corrupción de la tecnología ha desviado a los túmulos espirituales.

Los túmulos orientales no sólo están conectados entre ellos mediante los puentes lunares que se conocen en occidente, sino que también por las líneas dragón. Las líneas dragón son versiones más fuertes de las sendas dragón, que sólo conectan los túmulos del Reino Medio con los reinos de los señores espirituales. En el pasado, los señores dragón enviaron observadores a la tierra para que observaran los diferentes túmulos y dieran informes sobre el estado del Reino Medio a sus señores y a los Celestes. Se consideró primordial mantener el flujo de Chi entre el mundo espiritual y el mundo físico, aunque pocos vivos pueden recordar cuándo fue la última vez que un espíritu dragón intentó hacer un circuito y mucho menos cuándo se completó alguno. Las líneas dragón funcionan casi de forma idéntica a los puentes lunares para transportar a los hengeyokai, aunque la naturaleza del túmulo espiritual determinará la dificultad del viaje. Si la línea se utiliza bien y los túmulos espirituales están aliados, el viaje resultará muy sencillo (dificultad de 3 ó 4). Si las líneas dragón se utilizan para viajar a los túmulos de los enemigos, resultará mucho más complicado (dificultad de 8 ó 9). Fallar al utilizar adecuadamente las líneas dragón significará que el hengeyokai se perderá en las Tierras del Espejo entre ambos túmulos. Un fracaso indicará que han llamado la atención de un poderoso espíritu que, dependiendo de cómo manejen la situación, será bueno o malo.

En todo lo demás, los túmulos siguen siendo idénticos a los que hay en el resto del mundo.



Capítulo Tres: Los Señores de las Cortes de la Bestia

¿Que haremos con todas las cosas del mundo humano
Transportáis toda la creación dentro de vuestros cuerpos
Encontráis en vosotras Tres Madres, Tierra, Madera, Fuego
Tener que escoger es indeseable y enfermizo. No escojas nada, y recíbelo todo.
Máxima de los Nagah

A los Pueblos del Crepúsculo, los hengeyokai les resultan extraños y desconocidos, aunque en realidad no son tan diferentes. La mayoría de las diferencias radican en la sociedad comunal de las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda, que ha alterado espiritual y socialmente a los hengeyokai durante años.

Todos los hengeyokai provocan el Delirio en forma Crinos, excepto los Kitsune. En los Tengu y los Khan, los efectos se atenúan y los testigos reaccionan como si su Fuerza de Voluntad fuera dos niveles superior, debido a que estas Razas no hieren demasiado las cosas en su entorno. Sin embargo, los Khan provocan el Delirio completo en forma Crinos y los abominables Kumo (eternos depredadores), en sus formas en Lilian y Aghora. Siempre que no se indique lo contrario, la plata tendrá en los hengeyokai los mismos efectos perjudiciales que en los Garou.

Sentai

Para los occidentales, la más sorprendente prueba de cooperación entre las cortes es la tradición del sentai o grupo guerrero. Los sentai se forman de acuerdo con una estricta tradición siempre con un propósito y de una forma que complazca a los espíritus de la Corte de los Ancestros. Pero aunque un sentai pueda estar tan unido como una manada, suele incluir cambiaformas de dos o más Razas diferentes (un hecho que resulta inconcebible para los Pueblos del Crepúsculo, que todavía recuerdan perfectamente la Guerra de la Rabia).

El número tradicional de miembros de un sentai es de cinco, existen cinco direcciones cardinales, cinco caras de la Luna y cinco elementos. Cada uno de ellos debe estar representado en el sentai, o los espíritus considerarán que el grupo [illegible] y [illegible]. Por [illegible] miembro de un sentai tradicional se alinea con una dirección, un elemento y, lo que es más importante, con una tarea. Todas estas alineaciones se escogen por separado (aunque los Kuei-jin opinen que el fuego está unido al sur, el "viento sur" de un sentai no es necesariamente su "garra de fuego". Las tareas corresponden aproximadamente a los auspicios de los [illegible] aunque estos [illegible] [illegible] en el entorno occidental.

Algunos sentai se consagran por completo a las Cortes de la Madre Esmeralda y actúan con una unidad inquebrantable

Estos sentai son casi tan efectivos como las manadas de los Garou, pues se supone que cada uno de los miembros debe dejar de lado sus ambiciones personales y la lealtad a su Raza para dedicarse a una causa mayor. Se adhieren al sistema de renombre común de las cortes y disfrutan de muchos de los privilegios de una manada. Estos grupos de guerra se conocen como sentai montaña y, al igual que su tocaya, son casi eternos y han sido bendecidos espiritualmente.

En comparación, el sentai ola no necesita tantos miembros y sólo tiene que estar unido hasta que realice su objetivo. Como las olas, se forman y se disuelven según la situación lo requiera y disfrutan una gran fluidez, aunque no poseen una gran fuerza. Los sentai ola no eligen tótems y sus miembros no tienen que acatar un sistema común de Renombre. En los sentai ola se escoge a los miembros que son más convenientes en ese momento (incluso en algunos extraños casos han sido formados por criaturas de confianza como los Ishen, los cambiaformas occidentales, los hechiceros y los Rompenombres). Los sentai ola no disfrutan de todos los privilegios sociales que disfruta un sentai montaña, pero los beneficios de su conveniencia son inconfundibles.

Auspicios

La casa debe tener
tan fuerte
un hogar
un fuego
un techo
y un pilar
que los sostenga
y los mantenga separados
Proverbio de los Hengeyokai

La raíz de la palabra "auspicioso" es "auspicio"; por lo tanto, no debe sorprender que el concepto que tienen los hengeyokai de un sentai equilibrado y bien ordenado se corresponde íntimamente con el ideal de manada de los Garou occidentales: ambos tienen miembros que deben satisfacer cinco papeles vitales. Sin embargo, los hengeyokai conceden una menor importancia a los signos lunares del nacimiento (que sólo suelen influir en los Hakken) y hacen hincapié en los papeles asignados a los miembros del sentai en el momento en que se formó el grupo de guerra.

Fundamentalmente, la diferencia entre un sentai y un grupo normal de hengeyokai es el Camino de la Virtud de Esmeralda. En un sentai, sus miembros han prestado juramento a las Cortes de la Bestia y han obtenido el Renombre apropiado para sus auspicios. Los hengeyokai que no están fuertemente afiliados a las cortes y consiguen el Renombre según las directrices de su Raza Cambiante se consideran, en el mejor de los casos, como un sentai ola, aunque normalmente son simples "manadas" (pero no tal y como las entienden los Garou, pues éstos son una minoría en las Cortes).

El sentai montaña es lo que se define tradicionalmente como un grupo de guerra: los miembros adoptan un tótem común (según el Trasfondo); hay un hengeyokai para cada auspicio y suelen estar representadas varias razas. Una corte podrá formar un sentai montaña aunque no disponga de los hengeyokai necesarios para completarlo; sin embargo, los espíritus considerarán que está medio formado e incompleto. Aquellas cortes que tienen la suerte de disponer de más cambiaformas podrán asignar a un hengeyokai o dos para que ayuden al sentai montaña, creando así un grupo de guerra de seis o siete miembros... pero sólo los cinco centrales estarán obligados por el Rito del Viaje Armonioso. En términos generales, si se dispone de una cantidad mayor o menor a cinco para hacer un grupo de guerra, las cortes optarán por hacer un sentai ola.

Los sentai ola no tienen que incluir a un miembro de cada auspicio, pero ignorar la tradición se considera desfavorable y, en un lugar donde los espíritus reaccionan desfavorablemente ante un comportamiento aciago, vale la pena contar con un poco de suerte. Desgraciadamente, a veces sólo se puede disponer de un sentai aciago, en este caso, los miembros del sentai tendrán que trabajar el doble para superar las bajas expectativas que las Cortes ven en ellos, pero si superan este obstáculo, podrán demostrar que merecen todo su respeto.

Linterna

El corazón de un grupo de guerra es la Linterna. Es el faro que guía los pasos de sus compañeros y el calor que los mantiene unidos. Suele dirigir al sentai, coordinando sus acciones para formar un conjunto efectivo. La Linterna puede renunciar temporalmente, obligando al miembro del sentai más calificado a que sea él quien dirija una situación concreta; dejar que el Puño se encargue de las tácticas de guerra o que la Hoja coordine una misión de cautela. La linterna debe ser sabia y justa en todas sus acciones y ha de seguir camino más exigente; si consigue destacar en tan exigente papel, tendrá su Renombre asegurado.

Conceptos: Juez, mediador, sargento, sifu, detective, cruzado, héroe ciudadano, noble, ejecutivo, estudiante.

Puño

Un sentai sin un Puño está condenado al fracaso (en el Mundo de las Tinieblas, la violencia es una amenaza constante y el Puño es la primera línea de defensa del sentai). Al igual que el General de la corte, el Puño es el brazo marcial del sentai. Puede ser el maestro de armas del equipo, el luchador más feroz e incluso un guerrero físicamente débil con talento para las tácticas. Sea cual sea su especialidad, es el responsable de la seguridad de su sentai en tiempos de batalla. Considerando la inclinación que tienen los cambiaformas por la Rabia y los combates sangrientos, este papel suele resultar sencillo de cumplir.

Comportamiento Aciago

Diversas prácticas de las que aparecen en este libro se "consideran aciagas" o "desfavorables". Los hengeyokai jamás están ociosos, pero dependen de la buena voluntad de los espíritus para llevar a cabo sus ritos y servir a la Madre Esmeralda. En consecuencia, debemos hacer hincapié en el hecho de que los hengeyokai se muestran muy poco dispuestos a realizar cometidos "aciagos", pues las consecuencias serán mucho más fuertes que una simple ruptura de la superstición. Los narradores deben forzar el sentimiento místico de las partidas de **Hengeyokai** castigando, directa o indirectamente, a los hengeyokai que ignoren las tradiciones del comportamiento propicio. sus cortes les evitarán, perderán Renombre o serán tratados deficientemente por los espíritus. Aunque estos castigos no tienen que ser demasiado estrictos, el infractor deberá darse cuenta de que las tradiciones existen por un motivo.

Mente Elemental

Los europeos reconocen cuatro fuerzas elementales: aire tierra, fuego y agua. En cambio, el pensamiento asiático contiene cinco elementos primordiales: tierra, agua, fuego, madera y metal. ¿Cuál debe creer un hengeyokai?

Bueno, la verdad del mundo espiritual es que ambos pensamientos son correctos... hasta cierto punto. Un hengeyokai que utilice el Don Crear Elemento podrá invocar al metal o a la madera, si esa es su armonización. De forma alternativa, un cambiaformas de pensamiento más occidentalizado puede sentir armonía con los cuatro elementos clásicos. Sin duda alguna, el mundo espiritual apoya ambas teorías, pues desde que la humanidad ha tenido palabras para nombrar a la tierra y al agua, han existido elementos de todo tipo.

Para ser todavía más formal, la Corte de Gaia reconoce los cinco elementos como viento, agua, fuego, tierra y luna. El viento es la respiración del mundo, o al menos eso dice la máxima, la tierra son los huesos, el agua, la sangre, el fuego, el calor que late en el corazón; y la luna, el espíritu frío del suelo. Los jugadores deben decidir si sus personajes hengeyokai sienten armonía con este "aspecto" de los elementos o si optan por un pensamiento más acorde con el conjunto humanista de "tierra, fuego, agua, madera y metal". En un sentido cósmico, no existirá ningún tipo de diferencia, siempre y cuando el hengeyokai venere a los espíritus elementales apropiados.

Simbólicamente, ¿qué significan los elementos cuando se aplican a las personalidades de los hengeyokai y a los auspicios? Depende. A continuación se muestran algunos ejemplos de los modos en que los ancianos asociarían la personalidad de un hengeyokai joven con un elemento.

- **Aire:** Se suele asociar con el viento, las nubes, la visión, la respiración (y por lo tanto, con la vida), la música, los pájaros, los fantasmas, la libertad e incluso el Kalindo. Suele asociarse a las Hojas, pero no siempre.
- **Tierra:** Puede significar diversas cosas para los cambiaformas, desde la carne de la Madre hasta el poder inquebrantable de las montañas. Entre otras cosas, está relacionada con la piedra, la determinación, la fuerza de voluntad, el metal, las herramientas, la madera, las cavernas, la fertilidad, la suerte, los caminos, la meditación y la resistencia. Un hengeyokai que es fuerte en tierra suele tener el sentimiento de encontrarse arraigado al mundo allí donde vaya.
- **Fuego:** Es puro Yang, caliente y energético. Puede implicar agresión, destrucción, calor, instinto, rapidez, violencia, Rabia, artes marciales "duras", rayos y truenos e incluso, sortilegios. La mayoría de los hengeyokai reconoce en alguna parte de ellos mismos al elemento del fuego.
- **Agua:** Es uno de los elementos Yin y puede implicar curación, creatividad, adaptabilidad, compasión, tranquilidad, o bien, ser hembra (la cultura occidental no es la única en la que el agua tiene la simbología de dar vida). También se asocia con el tiempo, los viajes, las artes marciales "blandas" como el judo, el hielo, la sangre, la purificación e incluso con los castigos divinos (en forma de inundaciones).
- **Luna:** Tiene connotaciones obvias de espiritualidad y está unida a diversos Espejos. Sin embargo, la luna es un elemento que también implica noche, sombras, enigmas, Gnosis, engaños, luz, metal (en particular plata), amor, vanidad y esquivez. La luna tiene una gran fuerza en las mareas de la sangre de los cambiaformas.

¿Los jugadores pueden cambiar conceptos perfectamente buenos de los personajes para formar un sentai perfecto? No, no pueden. Debéis verlo como un ejercicio de creatividad. Observad a los hengeyokai involucrados de un mismo modo que hubieran hecho los antiguos y decidir cuál de ellos se adaptaría mejor a cada elemento. Los resultados pueden enriquecer enormemente a la personalidad de un sentai.

Conceptos: Soldado, depredador, armero, forzador, maestro de armas, asesino de trasgo, sensei de artes marciales, traficante de armas, superagente, asesino a sueldo.

Espejo

El Espejo es la lengua del sentai. Es quien llama a los espíritus, quien convierte a los extraños en aliados, quien pronuncia hechicerías. Como la reflexión en un estanque quieto, es el vínculo con el mundo espiritual, y como un espejo de plata es la fría presencia que desarma al orgulloso. El Espejo tiene un peligroso papel. Como el vidente de una corte, es al que los espíritus eligen como representante del sentai. No obstante, esta función presenta miles de oportunidades para demostrar la propia sabiduría, y casi todos los espejos están felices de aceptar el reto.

Conceptos: Sanador, místico, negociador, hechicero, seductor, médium, maestro de ceremonias, animista, extraño.

Hoja

Como su totava, la Hoja cabalga sobre el viento y se adentra en las selvas, pasando desapercibida sobre los poderosos campos del enemigo. La Hoja son los ojos de los sentai que, sigilosamente, reúnen información para ayudar a sus camaradas. Ya sea un asesino burlón o de sangre fría, este auspicio es la forma de ser sigiloso y entrar a hurtadillas. La Hoja más perfecta es aquella que se arriesga y se mueve con gran astucia; si el resto del sentai debe actuar para sacarla del problema que ha descubierto, seguro que lo hará.

Conceptos: Espía, huérfano, embustero, hacker informático, centinela, explorador de la Umbra, asesino, cachorro salvaje, detective, profesor.

Pilar

Quizá es el menos seductor de los papeles de los sentai, el pilar hace las veces de piernas del grupo guerrero. Su papel es el de aguantar, el de ser la fuerte espalda que carga con un camarada que ha caído o ser la voz optimista que anima a los espíritus del sentai. El Pilar suele ser también un luchador experimentado, y en muchos casos es un especialista de distintos trabajos, que podría ayudar a todos sus compañeros a realizar sus tareas si fuera necesario. Aunque no siempre es visible, el Pilar goza de una venerada posición y puede disfrutar de gran Renombre por su papel asegurando la eficacia de un sentai.

Conceptos: Bardo, piloto, médico, artista, fundidor de máquinas, forzado, artesano, sal de la tierra, sabio, maestro Zen.

Cambio de Auspicio

Una serie de factores provocan que el auspicio de un hengeyokai esté en cierto modo predestinado: por ejemplo, un Ahroun de los Hakken se adaptará mejor a la senda del Puño y un Tengu puede ser una Hoja perfecta. Sin embargo, es totalmente posible cambiar de una senda a otra, especialmente si se disuelve un sentai y se tienen que realizar otras obligaciones.

El cambio de auspicio se lleva a cabo mediante el Rito de la Segunda Cara. Se considera algo que un hengeyokai experimente este rito más de una vez, y en cualquiera de los casos, suele resultar difícil acumular el Renombre necesario para demostrar que se está mejor dotado para una tarea nueva.

Sin embargo, un hengeyokai que desee desviarse del camino de la Virtud de Esmeralda para servir a su propia tribu, o viceversa, deberá someterse al Rito de la Gran Carga (que es en todos los aspectos como el Rito de la Renuncia de los Garou) y el cambiaformas jamás podrá volver a aprender los Dones de su camino abandonado. No resulta sorprendente que, durante toda su vida, la mayoría de los hengeyokai estén totalmente satisfechos con el servicio que prestan a las Cortes o a su raza. Así es el camino de las cosas.

Otras Tribus

No existe ninguna razón por la que las Trece Tribus de los Garou u otros cambiaformas occidentales no puedan unirse a las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda. Sin embargo, jamás se ha oído hablar de ello, al menos en lo que respecta al lugar donde han nacido y se han criado los Pueblos del Crepúsculo. La mayoría de los Garou de las Cortes llevan generaciones viviendo en Asia y han crecido sintiéndose más unidos a las Cortes de la Bestia que a la Nación de los Garou. A pesar de que en sus orígenes hayan formado parte de las Garras Rojas de los Contemplaestrellas, los Roehuesos, los Hijos de Gaia o los Moradores del Cristal, los Garou que pertenecen a las Cortes de la Bestia son hengeyokai de los pies a la cabeza y se suelen sentir más cómodos con los Khan y los Tengu que con los miembros occidentales de sus propias tribus.

Una cambiaformas occidental que entra a servir a las Cortes de la Bestia se somete al Rito de la Gran Carga, mediante el que se le despoja de su antigua vida y se le asigna un nuevo auspicio. No hace falta decir que muchos de los sus compañeros de tribu consideran esto un acto de traición y que, aunque siga al servicio de Gaia, representará un riesgo para la seguridad de su antigua familia. La verdad es que no se conoce ningún caso de que un hengeyokai haya pedido a un antiguo Miembro del Crepúsculo que divulgue los secretos de su casta, pero la tensión de los Días Finales hace que todo sea posible.

Dones y Ritos

Los Hengeyokai de las Cortes de la Bestia atesoran magias comunes y las reparten adiestrando a aquellos que demuestren ser dignos de ellas. Comparten una serie de Dones y ritos que incrementan la eficacia de las Cortes en su conjunto. Aunque no siempre se le pueda garantizar a un hengeyokai que su profesor le instruirá en el Don común que él precisa, el nivel de cooperación seguirá siendo mayor que el de los Pueblos del Crepúsculo.

Los Dones y ritos "comunes" pueden ser aprendidos por cualquier hengeyokai, siempre y cuando sigan el Camino de la Virtud de la Madre Esmeralda. No son tan sencillos de dominar como los Dones que les fueron concedidos por su primogenitura, pero son más fáciles que los Dones extranjeros, como los de otras Razas de los Pueblos del Crepúsculo. La mayoría de los hengeyokai que sirven a las Cortes empiezan a jugar con al menos uno de estos Dones comunes y pueden escoger ritos de sabiduría comunes.

Aquellos que siguen uno de los cinco auspicios activos o sentai, podrán escoger los Dones de los auspicios de los Garou en vez de un Don común; por ejemplo, un Espejo puede optar por aprender un Don de los Theurge en vez de un truco más cortés. En dichos casos, el coste de la experiencia será el mismo que si el Don fuera común. Naturalmente, si debido a la raza del hengeyokai ese Don de auspicio concreto cuesta menos de adquirir, el jugador no tendrá que pagar los costes de la "corte"; este es uno de los motivos por los que los Ahroun tienden al auspicio del Puño, y así sucesivamente.

El listado de Dones y ritos compartidos por las Cortes aparece en el Capítulo Cuatro.

Renombre

Los cambiaformas del Reino Medio, tan fieles como son a sus tribus o a la sociedad de las Cortes de la Bestia, tienen opciones diferentes en los caminos que deben recorrer sus vidas. Si se dedican a mejorar su Raza, utilizarán unas normas de Renombre similares a las de sus primos occidentales (por ejemplo, los Khan se ocupan de la Astucia, la Ferocidad y el Honor, mientras que los Tengu siguen una norma más orientada a la Sabiduría de otros Corax). Sin embargo, la mayoría de los hengeyokai de las Cortes de la Bestia abrazan un sistema de Renombre que comparten con todas las Razas Cambiantes de las Cortes: el Camino de la Virtud de la Madre Esmeralda. Este sistema tiene pocas cláusulas, debido a la variedad de razas que hay en las cortes, pero recompensa a aquellos que siguen la ley común de los Mandatos, obedecen al auspicio divino de la corte, luchan en un sentai o defienden los túmulos que pertenecen al conjunto de las Cortes.

El Renombre concuerda con el papel que cada hengeyokai desempeña en la corte. Hay seis auspicios: los cinco "activos" que están representados en un sentai y la senda del cortesano. Los cortesanos permanecen en la corte durante todo el año, empleando sus amuletos para mantener y defender los nidos dragón, y no suelen realizar tareas y misiones fuera del territorio de la corte.

Al igual que muchas otras cosas, el Renombre es una entidad de tres partes, aunque los tres aspectos del Renombre de los hengeyokai no son recíprocamente exclusivos; se puede encontrar mucha virtud si se recorren las sendas de la Gloria y la Sabiduría, pero también la Gloria de un Hengeyokai se verá recompensada si se arriesga en nombre de la Sabiduría. De este modo, el Narrador podrá premiar temporalmente una gran hazaña añadiendo uno o dos puntos al Renombre; los hengeyokai saben que al seguir su propia senda, veneran a todas las sendas.

Sin embargo, esta generosidad tiene su lado negativo. Para los hengeyokai, la pérdida de Renombre es algo muy grave, pues consideran que este tipo de ofensas obedece a un comportamiento sumamente bárbaro (aunque su definición de bárbaro no se corresponde con la humana: para ellos, un bárbaro entre los cambiaformas es alguien desequilibrado que confía demasiado en su naturaleza humana o animal e ignora sus obligaciones como

Cuadro de Experiencia

Rasgo	Coste
Don	Nivel de Don x 3
Don Común de las Cortes	Nivel de Don x 4
Don de otra raza/auspicio tribu	Nivel de Don x 5*

* Los cambiaformas no pueden aprender Dones superiores al Nivel Tres que no pertenezcan a su Raza Cambiante

cambiaformas). Para las Cortes, un hacker informático de los Hakken que establezca contactos con las clases altas puede parecer menos desarrollado que un Same-Bito ermitaño, que evite a la sociedad humana y a la de los escualos, con el objetivo de aprender las sendas del mundo espiritual. Consecuentemente, las pérdidas de Renombre suelen ser muy importantes para los hengeyokai, y a veces, el castigo que recibiría un occidental se multiplicará por dos (el hengeyokai pierde Renombre por su ofensa y pierde más Renombre por la vergüenza de haber perdido Renombre). El Narrador puede imponer fuertes castigos a los personajes que se comporten con meritocridad; después de todo, el inconveniente de una sociedad tan elevada es que sus patrones de conducta también son elevados.

• **Gloria:** No cabe duda de que la valentía es una virtud. La voluntad de arriesgar la propia vida por la Madre Esmeralda es uno de los rasgos más venerados por los hengeyokai. Sin embargo, no se pueden incluir las muertes tontas. Los Hakken no fueron seducidos por seppuku con tanta facilidad como los humanos, porque todavía había pocos cambiaformas. La Gloria de los hengeyokai representa valor, ferocidad, determinación, lealtad a las cortes y habilidades marciales; quienes no tienen Gloria son poco respetados por aquellos que desean morir por la Madre.

• **Virtud:** Al igual que el concepto del Honor de los Garou, la Virtud encarna la dignidad, la integridad, la honestidad y la lealtad a los Mandatos. Sin embargo, los hengeyokai clasifican estas cualidades como signos de virtud más que de honor, sobre todo porque el honor es sumamente subjetivo: los comportamientos que los Hakken consideran honorables raramente serán conductas que los Nezumi consideren apropiadas. La Virtud representa la capacidad de actuar de acuerdo con las leyes de Gaia para cooperar con otros hengeyokai sin que las responsabilidades de uno mismo se vean comprometidas. Aquellos que no poseen Virtud son irrespetuosos con la armonía de las Cortes y potenciales provocadores de conflictos.

• **Sabiduría:** En todas las cosas se debe cultivar la Sabiduría. Es la llamada del mundo espiritual, la promesa de la iluminación, el potencial para ser uno con la responsabilidad. Los hengeyokai ven el entorno y la Madre. Los niveles de Sabiduría de los hengeyokai son muy elevados y aquellos que no cultivan esta virtud son criaturas bárbaricas, mucho más humanas que bestias.

Rango

Los hengeyokai, al igual que los cambiaformas occidentales, reconocen cinco niveles de Rango. Los títulos de sus rangos se expresan con el nombre de diversos metales y se utilizan como modificadores generales y no como títulos absolutos. De este modo, en aquellos lugares en los que un Garou occidental se presentaría a sí mismo como un Ahroun Chath, un hengeyokai se referirá a sí mismo como un Cortesano Oro.

Cuadro de Renombre

Linterna

Rango	Gloria	Virtud	Sabiduría
1 (Madera)	0	3	0
2 (Hierro)	2	5	1
3 (Acero)	3	7	3
4 (Oro)	4	8	5
5 (Plata)	6	10	7

Puño

Rango	Gloria	Virtud	Sabiduría
1 (Madera)	2	1	0
2 (Hierro)	5	3	1
3 (Acero)	7	4	2
4 (Oro)	9	6	3
5 (Plata)	10	8	4

Espejo

Rango	Gloria	Virtud	Sabiduría
1 (Madera)	0	0	3
2 (Hierro)	1	1	5
3 (Acero)	2	2	7
4 (Oro)	3	3	9
5 (Plata)	5	4	10

Hoja

Rango	Cualquier Combinación
1 (Madera)	3
2 (Hierro)	9
3 (Acero)	14
4 (Oro)	19
5 (Plata)	25

Pilar

Rango	Gloria	Virtud	Sabiduría
1 (Madera)	1	1	1
2 (Hierro)	3	2	3
3 (Acero)	4	4	4
4 (Oro)	5	6	5
5 (Plata)	7	8	7

Cortesano

Rango	Gloria	Virtud	Sabiduría
1 (Madera)	1	1	1
2 (Hierro)	2	3	3
3 (Acero)	3	5	4
4 (Oro)	4	7	7
5 (Plata)	6	9	9

Los hengeyokai visten los colores de los materiales de su rango como una señal visual para sus compañeros cambiaformas o para los espíritus. De forma tradicional, unen el material o el color concreto con un símbolo, un grabado, un mon o una insignia que represente a su sentai o corte, por ejemplo, un Nezumi de rango Plata de la Corte de La Lluvia Corrosiva llevará un

Condenados si lo hacemos
Condenados si no lo hacemos

Hengeyokai: Los Cambiaformas de Oriente se ha diseñado como una guía para los jugadores y para el Narrador, intentando que se tengan que consultar la menor cantidad de cosas posibles en **Hombre Lobo: Guía del Jugador.** Con este propósito, hemos repetido parte del material básico de los cambiaformas que aparece en **Hombre Lobo: Guía del Jugador** especialmente, los Rasgos de forma y algunos Dones y ritos que son intrínsecamente occidentales. Sin embargo, para resaltar aquellas diferencias que consiguen que los hengeyokai sean esas criaturas tan familiares y a la vez, tan desconocidas, no lo hemos repetido todo. Por ejemplo, aunque los Nezumi son perfectamente capaces de utilizar Dones comunes de los Hombres Rata, no hemos reeditado los Dones de los Hombres Rata de **la Guía del Jugador**, pues queríamos aprovechar el espacio para otras cosas más importantes. Los Dones repetidos lo están, simplemente, porque son muy apropiados para el ambiente y porque los hengeyokai los utilizan con la misma frecuencia (o más) que sus primos occidentales.

A fin de cuentas, este libro intenta dar rápidas y sencillas directrices para desarrollar juegos ambientados en Asia, o para incorporar a los hengeyokai en futuras crónicas. Deseamos que este arreglo que hemos efectuado para completar y ser originales os permita desarrollar juegos en los que no se tengan que hacer demasiadas referencias cruzadas... y que no tengáis que cargar con cinco libros adicionales repletos de normas que ya conocéis.

brazalete blanco en el que aparecerá el emblema de su corte (pues un mon de plata sería poco práctico). Los hengeyokai que todavía no se han sometido al Rito de Iniciación se denominan Piedra, y su color es el gris. En orden ascendente, los cinco Rangos restantes son: Madera (marrón), Hierro (rojo), Acero (azul), Oro (amarillo) y Plata (blanco); la plata se considera superior debido a su asociación con la Luna. Aquellos héroes legendarios que han alcanzado lo equivalente al Rango 6 se denominan Jade, su color es el verde y son respetados en todo el Reino Medio.

¿Cómo se evita que alguien lleve los colores de un rango para el que no está facultado? Aunque a pocos hengeyokai les importe que un Tengu de Rango Uno lleve o no joyas de plata o ropa blanca, si ese mismo Tengu intentara llevar una insignia blanca o de plata de rango, los espíritus se darían cuenta. Como los espíritus son los testigos de los ritos de Renombre, la memoria común de los siervos celestiales de Gaia sabrá perfectamente quién se encuentra exactamente en cada nivel. Aunque un Gafilino no advierta inmediatamente la diferencia, mencionará el rango del Tengu cuando este pase ante un Yaglino, y en ese momento empezarán las habladurías. Aquellos que aspiran a un nivel que no se han ganado descubren rápidamente que sus ritos son impotentes: los espíritus ignorarán sus llamadas y ninguno de ellos le querrá enseñar los Dones.

Por supuesto, las leyendas de los hengeyokai hablan de algunos casos en los que grandes héroes tuvieron que recurrir a estos engaños para salvar a sus túmulos y a sus familias. Estos héroes tuvieron que pagar su deuda kármica para volver a ganarse la bendición de los espíritus. Aunque esta táctica funcionase bien antes, no podemos garantizar que ahora surta efecto. Para estar a salvo lo más prudente es vestirse con el color de un Rango inferior al propio, si es que realmente fuera necesario recurrir a esta táctica.

Con todas estas formalidades, la cantidad de títulos que amontona un hengeyokai puede ser asombroso. Es habitual que el título formal de un Hakken como regente de una corte sea algo parecido a "El Pilar de Hierro Motomu, Corta el Cielo, Theurge del Clan Yomitachi, Viento Sur y Garra de Luna del Sentai Agitador de la Selva" (¡y eso sin incluir la posibilidad de que enumere sus hazañas!). Como los cambiaformas suelen ser bastante impacientes, intentan abreviar estos títulos, aunque hacen una excepción cuando tratan con las cortes espirituales, pues allí es muy importante recitar extensamente las responsabilidades que se han obedecido fielmente para causar una buena impresión.

Hakken

La Hija Risueña de la Noche

En tiempos de paz en la Tierra del Sol Naciente descansaba satisfecha bajo la sabia autoridad del Shogún Tokugawa Ieyasu los Hakken seguían practicando las artes de guerra. Cada clan deseaba ser el mejor y el más sabio, con este fin los señores y las damas desarrollaban silenciosas batallas tras pantallas de seda o en brillantes jardines. Un susurro aquí, un murmullo allá, la competitividad para ser los mejores continuaba.

En el estado del Señor Taira Akio y su mujer Taira Kanedo, gran Dama de los Hakken, continuaba reinando la calma. Ambos tuvieron dos fuertes hijos, Taro y Jun, que fueron desposados con las hijas de nobles Hakken de clanes aliados. Entonces nació Sayo, su única hija, la única hija de la luna, nacida en una noche en la que Tsuki-yomi no tenía cara.

Desde su nacimiento, Sayo reía por todo. Incluso cuando caminó sobre sus cuatro extremidades en vez de erguida, rió. Su padre y su madre intentaron enseñarle las sendas de los Hakken pero para Sayo la vida era un juego. Sus hermanos mostraron su maestría con la espada como verdaderos samurai pero Sayo rió, como si pudiera superarlos. Su padre, su madre y sus hermanos estaban desesperados. ¿Si Sayo fuera llamada para servir al clan, los mancillaría a todos con su falta de reverencia? ¿Hasta dónde le llevarían sus risas cuando bushido le exigiera sinceridad?

La respuesta no tardó en llegar. El daimyo envió a buscar a Sayo al oír hablar de ella. Mientras su padre y su madre temblaban por dentro, Sayo rindió un donoso honor al daimyo y cuando le contó sus astutas historias, consiguió que apareciera una sonrisa en sus labios. Entonces llegó el momento de trabajar.

—Para Sayo, tengo un trabajo para ti —dijo mientras le tendía una flor de loto—. Debes llevar esto al santuario del clan de la familia Yotomi y dejarlo en sus escalones. No olvides tu risa, hija del clan y tu nombre será venerado.

Ni su padre ni su madre pestañearon, aunque conocían la triste noticia: el clan de Yotomi había sido arrasado por la destructiva fuerza de estrangulación de la Serpiente Enrollada, el Wyrm de la Destrucción. Sabían que lo que le habían pedido a su hija era que ella era sacrificada por el clan; sin embargo, no les preocupaba el hecho de que no regresara jamás sino que muriera de forma deshonrosa. ¿Acaso su hija era consciente de la tarea que le había sido encomendada?

Fuera consciente o no de la tarea, Sayo recogió la flor con una dulce sonrisa. Aquella misma noche corrió sobre sus cuatro veloces extremidades hacia el templo de los Yotomi llevando la flor entre sus afilados dientes. Cuando el sol nacient tiñó sus ojos cambió y se encontró ante el umbral del santuario del clan caído. En cuanto depositó la flor en el suelo, unos apestosos y monstruosos guerreros aparecieron de las entrañas de la tierra para luchar contra ella. Sayo no había olvidado las lecciones de sus hermanos, así que derribó a todos ellos con un simple golpe de espada. Recordó las instrucciones del daimyo y actuó obedientemente, siguió sus órdenes de no olvidar su risa. En el momento en que hubo más

soldados del Wyrm, acercándose a ella, se rió de ellos y de la estupidez que habían cometido al desviarse de la senda de bushido. Los bondadosos siervos de Tsuki-yomi, que oyeron la acuciante batalla, concidieron en que jamás habían oído una risa tan perfecta y tan inspirada por la sabiduría. Cuando Saya cayó muerta, ellos se la llevaron a la vez que de la flor de loto mágica surgía un gran fuego que destruyó todo el estado de los Yotomi.

El daimyo explicó al Señor y a la Dama Luna la noble muerte de su hija, ellos se avergonzaron de haber pensado tan negativamente de ella durante su vida.

Dejad que esto os sirva de lección —contestó—, pues la senda del guerrero es esforzarse para que haya calidad en todas las cosas, no sólo en aquellas que nos confieren mayor gloria y honor en la batalla. Esta es verdaderamente la senda de los Hakken.

Descripción

A primera vista algunos hombres lobo gaiun piensan que los Hakken son los Señores de la Sombra vestidos de samurai. ¿Señores de la Sombra con honor? Muchos Garou ríen escandalosamente ante la idea. Pero la concepción del mundo de los Hakken va más allá de los estereotipos de los Señores de la Sombra. Para los occidentales, los objetivos de los Hakken suelen ser incomprensibles, aunque sus acciones tengan sentido según el bushido (la senda del guerrero, también llamada budo). Un Hakken leal sigue su camino y se considera un samurai en el sentido más tradicional de la palabra. En todos sus objetivos y propósitos son el único grupo que mantiene unos débiles vínculos con los Señores de la Sombra. De hecho, la mayoría de los Hakken consideran que los Señores de la Sombra occidentales son toscos y desagradables, aunque normalmente son demasiado amables como para decírselo. Lo que les repugna no son los intereses políticos ni las cuchilladas traperas, pues entre los Hakken también suceden estas cosas, sino que lo que realmente les molesta es que los Señores de la Sombra carecen por completo de cualquier tipo de delicadeza, refinamiento o código de conducta ético.

Pero dónde están los lobos en esta historia? ¿Por qué los aullidos de los guerreros de Gaia disminuyen con el paso de las estaciones? ¿Qué ha provocado que la mitad humana de los Hakken domine al lobo? Las respuestas radican en los acontecimientos de la Cuarta Edad.

Cuando estalló la guerra entre las cortes de los hengeyokai y entre los cambiaformas y los humanos, los Hakken lupus y hominidos hicieron un pacto solemne: protegerían las tierras de Tsuki-yomi y sus pueblos. En aquella época, la Tierra del Sol Naciente era pequeña, débil y se encontraba aislada. Como los Hakken creían que todos los seres (ya fueran Garou o humanos) debían trabajar juntos para preservar las islas, empezaron a estrechar lazos con los mortales. Los hombres lobo establecieron alianzas con los líderes humanos, lucharon en sus ejércitos y sirvieron a sus gobiernos. La Parentela humana se incrementó... y la sociedad de los Hakken empezó a alejarse gradualmente de la estructura tribal de los Garou para imitar el sistema feudal de los mortales japoneses. El clan se había olvidado de los hombres lobos y, con el paso de los años, la Parentela fue desapareciendo. La cantidad de hombres lobo lupus también disminuyó y, actualmente, la mayoría viven en las islas del norte. Algunos Hakken hominidos se han dado cuenta de que la pérdida de lobos tendrá terribles consecuencias, pero no saben qué hacer.

Una de las soluciones es simple: los Hakken deberían resistir su intolerancia a cambio y conseguir nuevos lupus. Aunque algunos Hakken, influidos por sus costumbres humanas, rechacen a los lupus de algunas tribus, a otros les intriga la belleza y el misterio natural y sobrenatural de Japón. Posiblemente, a los lupus de Siberia o del Pacífico les gustaría trasladarse a las islas de los Hakken para reforzar la sangre de la Parentela. Pero por ahora, los hombres lobo japoneses no lo harán. Otras tribus son gaiun... extranjeras, inferiores. ¿Qué pueden saber ellas de los elevados requisitos del honor, la familia y el deber? Pero tarde o temprano (esperamos) los Hakken se tendrán que enfrentar a una nueva verdad: están perdiendo a los lobos. Sin esta conexión, están perdiendo el contacto con el lado primario de los cambiaformas por lo que muchos de ellos, en vez de imitar a la sociedad humana, están asociándose con los vampiros parásitos.

Para los Hakken, la senda del guerrero tiene diversas doctrinas clave (aunque el Hakken medio sea reacio a admitir que los extranjeros puedan entender estos conceptos). Algunos Hakken creen que los guerreros humanos aprendieron estos códigos de los hombres lobo, otros creen que los códigos samuráis y los de los Garou se desarrollaron de forma simultánea. Sea cual sea la verdad, los homínidos Hakken siguen estas doctrinas de cerca, adoptaron estas costumbres durante la Cuarta Edad y ahora son una forma de vida. Los Hakken lupus son los que se sienten menos inclinados a adoptar este código con seriedad.

- **Benevolencia y altruismo:** Las dos espadas de los Hakken, katana y wakasashi (llamadas colectivamente daisho), simbolizan su autoridad y su rango. Para los Hakken utilizar una espada (incluso una hoja de elegante trabajo artesanal como la katana) es un signo de misericordia entre sus compañeros los hombres lobo; aunque el hecho de que un Hakken empuñe un arma signifique que se propone derramar sangre. Los daisho son mucho menos letales (para otros hengeyokai) que sus dientes y garras, que continúan siendo las principales armas de su arsenal. Llevar los daisho les recuerda que todo guerrero debe controlar su poder y mostrar misericordia cuando sea apropiado; como resultado, los Hakken jamás introducen espíritus en sus filos. El poder es una responsabilidad muy seria por lo tanto, ufanarse vanidosamente es de sabios. Un verdadero guerrero no se alejaría de aquellos que estuvieran hambrientos ni negaría su ayuda y jamás lucharía sin haber sido provocado. (Observad que, para los Hombres Lobo, la provocación tiene un significado distinto.)

- **Sinceridad:** Es un concepto tramposo que, comprensiblemente, hace que muchos gaiun se aunten a rascarse la

Léxico Hakken

Ashigaru: Rango más bajo de un Hakken, Rango 0
Bushido: Camino del Guerrero
Chushin: Lealtad
Clan: Familia de los Hakken, no tiene nada que ver con los vampiros
Daimyo: Cabeza de un clan de los Hakken
Mon: Emblema familiar
Naru-kami: Señor de la Tormenta, un tótem de los Hakken
Shintoku: Virtudes divinas de benevolencia, sinceridad y sabiduría

cabeza, contundidos. La idea que se esconde tras este concepto es que se debe parecer sincero, sereno y franco, aunque esta fachada penetre o no en las capas del alma de un guerrero. La verdad es que, la mayoría de los Hakken son unos hábiles politiqueros. si un Hakken hace uso de su sinceridad con un extranjero normal y corriente, este jamás descubrirá que ha sido brutalmente insultado pues. Al fin y al cabo, los Hakken continúan siendo Señores de la Sombra. Esta doctrina está simbolizada con una joya, algo que resulta apropiado, pues por muy sencilla que sea por fuera, siempre tendrá diversos fondos.

• **Sabiduría:** Al tratarse de una doctrina que comienza con el conocimiento del ego, el Espejo es el que la simboliza. Un Hakken puede conocer sus propias fuerzas y limitaciones. Es más, tal y como dijo un famoso Hakken, "Si los demás son simples espejos del ego, ¿cómo puedes amar u odiar algo de alguien, a menos que refleje algo que ames o odies de ti mismo?"

La benevolencia, la sinceridad y la sabiduría juntas forman los Sanmoku, las virtudes divinas.

• **Lealtad (chushin):** La fidelidad y la constancia con el daimyo al que ha jurado fidelidad son extremadamente importantes para los Hakken. Si tiene que escoger entre morir o traicionar al daimyo, la mayoría de los Hakken aceptará gustosamente la muerte. Renegar a la lealtad significa humillarse y perder el honor sin remisión. Sin embargo, a diferencia de los samurai humanos, los Hakken no suelen realizar suicidios rituales por infracciones menores como estas; una raza en extinción no debe ser tan estricta si desea que haya generaciones futuras.

• **Mantenimiento de la calidad de todas las cosas:** Desde el aspecto personal hasta la educación en reuniones sociales, los Hakken se esfuerzan por conseguir la perfección. No importa de qué se trate, venganza, arte, guerra o amor. Un Hakken intentará ponerlo en práctica con el máximo de perfección.

• **Obediencia Eterna:** Un Hakken sabe que su señor no le pedirá nada injusto ni le impedirá cumplir los deseos de la Madre Esmeralda... para los Hakken, el daimyo es algo escogido, que les concedió Gaia y que les proporciona la sabiduría necesaria para cumplir con su responsabilidad. Por lo tanto, el guerrero siempre seguirá los dictámenes del daimyo hasta el extremo de sus habilidades. si un Hakken siente que no puede cumplir las órdenes de su daimyo, decidirá convertirse en Ronin, aunque no lo hará por temor a perder su honor personal, sino porque eso es lo que se espera de su obediencia y lealtad a su clan. Los Hakken suelen seguir la senda de Ronin porque no quieren contribuir a la perdida de honor del clan o porque el daimyo ha perdido su habilidad de ser un líder justo y fuerte. A pesar de los románticos conceptos de Ronin que aparecen en las películas, este no es un camino que se pueda escoger a la ligera, ya que estar separado del grupo comporta graves repercusiones sociales. A pesar de sus caras humanas, los Hakken siguen siendo hombres lobo y, por lo tanto, pertenecer a una manada forma parte de su naturaleza.

• **Aceptación del castigo al fracasar:** Los Hakken no ofrecen excusas poco convincentes ante sus errores, sino que aceptan la responsabilidad total de sus actos. A menudo, esto significa que tendrán que aceptar algunos castigos terribles por sus acciones. Por otra parte, un daimyo que impone disciplina debe ser también justo y sabio en sus castigos. En otras palabras, el castigo ha de ajustarse al crimen cometido, o al menos eso sería lo ideal.

• **Aceptación de un destino justo por las injusticias cometidas a otros:** Esto es un karma, si un Hakken hace sufrir a alguien injustamente, el ofendido sabe que algún día tendrá su justa venganza. Por otra parte, algunos actos de injusticia pueden ser necesarios debido a las órdenes del daimyo. En estos casos, el Hakken deberá sopesar su lealtad y obediencia con su karma. De nuevo, si el asunto implica un simple sufrimiento personal o la pérdida de honor, el Hakken se verá sometido a la voluntad de clan y del daimyo.

Organización

Los Hakken se dividen en clanes bastante similares a los campamentos tribales, pero que giran alrededor de familias y ataduras hereditarias. El concepto de pertenencia a un grupo es extremadamente importante para los Hakken. La lealtad que la mayoría de los Garou comparten con sus compañeros de manada se refleja en el sentido que tienen para ellos los vínculos familiares. Normalmente todos los miembros de un clan son parientes de sangre, aunque el daimyo puede conceder el estatus de clan a cualquier individuo que elija. Los Hakken creen que el clan es como el cuerpo humano (o de hombre lobo): el daimyo es el corazón y la mente; los guerreros, las manos y los pies, los habitantes, el cuerpo y los antiguos, los sentidos. Todos están interconectados, y sólo el bienestar de todos los miembros del clan asegura la calidad global. Los Hakken admiran a su Parentela quizás más que los Señores de la Sombra occidentales a la suya, aunque no por ello exigen una menor lealtad o servicio. Muchos Hakken llevan el mon de su familia durante las batallas o las ceremonias. Quizás, los Hakken lupus son la excepción, ya que prefieren reunirse en manadas más tradicionales y suelen sentirse más inclinados que los homínidos a formar parte de un sentai de los hengeyokai.

En vez de provocar guerras masivas, los Hakken suelen arreglar la mayoría de las disputas entre clanes mediante un combate ritual. Al igual que sucede con los Zhong Lang, a veces este combate adopta la forma de competiciones artísticas o de tradición. A los Hakken les fascinan las complejas maquinaciones políticas que pueden tardar años en culminar y que gracias a la tecnología, son cada vez más intrincadas. El hecho de que valoren la tradición no significa que pasen de utilizar sofisticados micrófonos o programas de pirateo informático. Pero a pesar de su extraña filosofía y perspectiva humanística, los Hakken siguen siendo Garou: se continúan reuniendo en los túmulos para debatir, del mismo modo que hacen los hombres lobo de todo el mundo.

La inmensa mayoría de Hakken vive en Japón, aunque algunos han emigrado a la costa oeste de los Estados Unidos y a otras partes del sur de Asia. Entre los Hakken y los Moradores del Cristal se está gestando una especie de conflicto por los intereses económicos que tienen en Tokio, Hong Kong y otras ciudades de la región. Muchos Hakken están molestos porque algunos Moradores del Cristal se han unido a las fuerzas de Yakuza. En las sociedades de los Ainu de Hokkaido hay algunos Uktena, pero los Hakken no los consideran grandes rivales.

En las cortes de los hengeyokai, los Hakken sirven como guerreros del más alto nivel. Suelen representar el cargo de generales y juran lealtad tanto a su corte como a su clan. Se sienten más felices cuando sirven a los Kitsune y a los Tengu, que cuentan con una larga historia en Japón, y en cambio otros hengeyokai les hacen sentir incómodos. Los Hakken se suele sentir desdichados cuando se les pide se unan a otras tazas para formar un sentai, no obstante siempre que tienen

que compraron en su deber de antes sentimientos personales de lado. Los Zhong Lang tienen la esperanza de que sus Hakken sirvan como otros Tengeyoko, volverán a congraciarse con su lado primitivo

Rasgos, Razas y Formas

Los Hakken son idénticos a otros humanos sobre en lo que se refiere a auspicios, razas y formas. Sin embargo, los Hakken lupus son una especie extraña, ya que los otros desaparecieron de Japón a principios de siglo. Todavía quedan algunos en las islas del norte, pero nadie sabe si entre ellos hay Parentela o no. Esta pérdida de hombres lobo japoneses y Parentela se está sintiendo extremadamente en un grave problema. De forma similar a los colmillos Plateados de occidente, muchos Hakken se casan para consolidar alianzas y mantener puros sus genes tamiates. Sin embargo, conocen el amor y la pasión, pues la lealtad y la devoción a la pareja y a los hijos forma parte de la búsqueda de la calidad en todas las cosas. Cortarse a alguien que no pertenezca a la línea de sangre de los Hakken es mucho más que un crimen, ellos consideran (y quizás con razón) que ningún gaijin puede comprender por completo su código de honor y su forma de vida. Si los Hakken quieren sobrevivir, esto debería cambiar.

Los Hakken carecen de restricciones en los Trasfondos que pueden comprar, aunque sus elecciones más comunes son los Aliados, la Parentela y la Vida del Pasado. Los

Renombre

Los Narradores pueden conceder el Renombre de los personajes Hakken basándose en el código del guerrero. Las partes más importantes de este código son la benevolencia, la sinceridad y la sabiduría; el resto de las doctrinas son importantes, pero sus recompensas son menores. Es más importante el hecho de quitar Renombre que el de otorgarlo. Los castigos por deshonra, desobediencia, cobardía o imprudencia deben ser el doble de duros para los Hakken que para los hombres lobo occidentales.

Hakken de familias nobles pueden llevar armas diferentes al dai-sho que también son fetiches, y suelen contener a los espíritus Ancestros. Los Hakken no pueden absorber el daño agravado de la plata (véase **Hombre Lobo**), pero pueden absorber otras formas de daño agravado, como la radiación, el fuego, las garras y los dientes de otros shen.

El Rango y el Renombre siguen las misma directrices de los hombres lobo occidentales, aunque los Narradores pueden ser más tacaños con el Renombre. De los Hakken siempre se espera que actúen con honor, gloria y sabiduría, por lo que sólo aquellas hazañas extraordinarias merecerán bonificaciones adicionales. Muchos Hakken se suelen referir a ellos mismos como samurai, en vez de utilizar otros términos gaijin. Aquellos que no se han sometido al Rito de Iniciación se denominan ashigaru.

Dones

Los Hakken comienzan con tres Dones: uno de tribu, otro de Raza y otro de auspicio. Aquellos que siguen el Camino de la Virtud de Esmeralda y juran fidelidad a las Cortes empiezan a jugar con un Don de los Hakken, un Don general de los hengeyokai y un Don de raza. También podrán utilizar cualquier Don de los Señores de la Sombra y los de su propia tribu. Muchos de estos Dones los enseñan sus espíritus Ancestros.

• **El Sueño de las Mil Grullas (Nivel Uno):** Este Don garantiza a quien lo utiliza que tendrá buena suerte durante un breve periodo de tiempo. Lo enseña un espíritu Ancestro.

Sistema: El Hakken hace una grulla origami (antiguo arte japonés de plegar papel y crear formas) y el jugador hace una tirada de Carisma + Ocultismo (dificultad 6). Por cada éxito, el Hakken podrá añadir un dado a la reserva de dados escogida durante una escena.

• **Camino Justo (Nivel Uno):** Aparecer desarreglado o en estado impuro ante el propio clan cuando éste está celebrando un consejo o un rito es sumamente deshonroso. Un espíritu Agua enseña este Don, que permite al Hakken aparecer perfectamente aseado y vestido, es bastante útil cuando vienes de una batalla para hablar con el daimyo.

Sistema: Para utilizar este Don, una Hakken sumerge su mano en agua limpia y el jugador hace una tirada de Carisma + Etiqueta (dificultad 6). Por cada éxito podrá añadir un dado a cualquiera de las tiradas de Atributos Sociales de la siguiente escena.

• **Golpes de Viento Tormentoso (Nivel Dos).** Aunque los dai-sho no son armas letales para los hengeyokai, los Hakken los utilizan para matar a seres menores como los bakemono. Utilizando este Don, los hombres lobo pueden herir a un oponente a distancia, mediante una técnica de corte secreta; cuando el Hakken mueve su katana, en la víctima aparecen heridas reales que reflejan los golpes del Garou. Este Don lo enseña un espíritu Metal o Viento.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Destreza + Armas cuerpo a cuerpo (dificultad 7); el ataque puede ser evitado como de costumbre. Excepto por su alcance (unos 45 metros), estas cuchilladas se consideran golpes comunes de katana, así que no provocan daño agravado.

• **Oscuridad de la Noche:** El uso de este Don provoca ceguera temporal a la víctima, que no podrá ver nada mas que una negra oscuridad. Utilizar este Don en duelos formales es una grave ofensa que provocará que el que lo haya utilizado pierda temporalmente, cuatro puntos de Renombre en cada categoría. Ni siquiera si vence podrá conseguir Renombre con este duelo impuro. Este Don lo enseña un espíritu Cuervo.

Sistema: El Hakken vacía un frasco de tinta y el jugador hace una tirada de Manipulación + Subterfugio con una dificultad de 6. Por cada acierto, la víctima queda ciega durante una hora.

• **Tesoro Viviente (Nivel Cuatro):** Los Hakken aprecian las antiguas obras de arte y suelen tener objetos de este tipo en sus hogares. La mayoría contienen espíritus despertados que pueden impartir fragmentos de sabiduría. Este Don persuade a los espíritus de los objetos para que hablen y expliquen sus historias. Lo enseña un espíritu Ancestro.

Sistema: Después de que el Hakken toque un objeto, se hace una tirada de Manipulación + Etiqueta (dificultad 7). Para cada éxito, el espíritu contará un breve fragmento de la leyenda de su pasado. El Don se puede utilizar en objetos comunes: una pistola hablaría de la persona que la empuña, una taza de té de la ceremonia de los Kuei-jin en la que fue utilizada por última vez, etc.

• **Viento Divino (Nivel Cinco):** Este Don invoca una terrible tormenta sobre una zona concreta. Los árboles caen y los coches vuelan como si fueran de papel. Nada puede resistirse a la fuerza del viento, que destroza edificios, coches y vidas. Quienes enseñan este Don son los espíritus Ancestro o los criados de Naru-kami, el Señor de la Tormenta.

Susanowo y el Wyrm

Muchos Hakken veneran a Naru-kami, a quien los hombres lobo gaijin llaman Gran Padre Trueno Susanowo, Señor de la Lluvia y las Tormentas, fue antiguamente un tótem venerado por los Hakken, al igual que Tsuki-yomi, la Dama de la Luna o Naru-kami. A pesar de que las lluvias de Susanowo trajeron la vida, sus tsunamis y tifones significaron la destrucción. Al aumentar la frecuencia de las feroces tormentas que provocaba, tanto en el mundo despertado como en la Umbra, los Hakken temieron que hubiera sido seducido por el Wyrm, de modo que se alejaron de él y abrazaron a un señor similar, el Naru-kami.

¿Realmente Susanowo fue seducido por el Wyrm o por alguna otra fuerza? Ningún Theurge que haya intentado descubrirlo ha regresado para explicar la verdad.

Sistema El jugador hace una tirada de Resistencia + Enigma (dificultad 7) y gasta como mínimo un punto de Rabia. Por cada éxito, la tormenta cubrirá un radio de 1,5 kilómetros; cada punto adicional de Rabia utilizado añadirá un éxito. El Narrador decidirá la cantidad de daños provocados. La furia de la tormenta provocará graves daños (si no la muerte) a los humanos que no estén protegidos.

Ritos

Los ritos que practican con más frecuencia los Hakken son los de Muerte, Castigo y Armonía. Raramente celebran ritos de Renombre, pero cuando lo hacen, los celebran a lo grande. Sin duda alguna, el ritual más solemne es el Rito de Seppuku. La mayoría de los occidentales opinan que se trata simplemente de un ritual suicida en protesta de la política de su daimyo o porque un Hakken ha fracasado en sus obligaciones. Sin embargo, el rito también restaura el honor perdido del clan que lo celebra o permite que un Hakken se una a su difunto daimyo si cree que no puede seguir adelante sin sus orientaciones. Un Hakken consigue aproximadamente cinco puntos de Honor y dos puntos de Sabiduría póstumamente por participar en el Rito de Seppuku. Asimismo, su clan consigue respeto. Si el daimyo está vivo, lo habitual es que el Hakken le pida permiso antes de iniciar este rito. Los Hakken opinan que los Ritos de Muerte son muy importantes ya que lo que desean es unirse a sus clanes en otras vidas, si realizan correctamente un Rito de Muerte, conseguirán hacer realidad este sueño.

Cita

Quizá hables con sabiduría, quizá nuestros colmillos estén desafilados por el paso de los años y nuestras garras se hayan debilitado por utilizar armas humanas. ¿Podrías concederme el honor de demostrarme la verdad de tus palabras? Por favor, espero tu ataque.

Estereotipos

- **Khan:** Son bravucones y bárbaros, aunque ellos mismos consideran ser más nobles que el poderoso daimyo. Estas grandes bestias jamás comprenderán la perfección.
- **Kitsune:** Son nuestros respetados aliados en la batalla contra la corrupción de la próxima edad. Los Zorros a veces esconden secretos, pero comprenden perfectamente la necesidad de equilibrio en todas las cosas.
- **Kumo:** ¿Alguno de estos compañeros perturbados ha escapado jamás de la dominación del Wyrm? Lo único que buscan son las réplicas del equilibrio y la belleza en su propio aspecto deformado, y por ello son nuestros enemigos.
- **Nagah:** Las espirales que hacen constantemente reflejan impaciencia.
- **Nezumi:** No se puede sentir respeto por estos portadores de miseria y enfermedades. Son toscos y carecen de dignidad, sin embargo, no se puede negar su valía en las artes de la Guerra Baja.
- **Same-Bito:** ¿Así que tienen sus propios códigos de honor? Entonces ¿cómo pueden estar en contra de nuestras tradiciones? No demasiado bien, supongo, pues probablemente fueron los primeros en imitarnos.
- **Tengu:** No practican el bushido pero ¿acaso se debe esperar que los mensajeros y los exploradores sigan el código de los guerreros? Los parientes de los cuervos son leales, espirituales y, aunque siempre pongan a prueba nuestra paciencia, podemos soportarlos bastante bien.
- **Zhong Lung:** Su mirada está perturbada, al igual que sus historias sobre batallas que sucedieron antes de que el mar separara Nipón de China. No están de acuerdo con nosotros, es lo único que podemos decir.
- **Pueblos del Crepúsculo:** Algunos son tolerables y educados, pero ninguno nos entenderá por completo jamás. La mayoría está sólo interesada en robar nuestras tierras o nuestras riquezas. Tratarlos con respeto, pero jamás confiéis en ellos.

Khan

El Rey que Olvidó

Una vez existió un gran Rey, un raja entre los hombres, que tenía la corte más espléndida que se haya visto jamás. Era muy querido y su pueblo le aclamaba como si fuera un poderoso héroe, pues existían rumores de que había matado a muchas bestias antes de saber leer. Por todos los rincones del país se celebraban grandes cacerías en honor a su rey, que hubieran complacido a los dioses y cazadores de las bestias de la selva. Pero el mismo rey prefería los tigres.

Los soldados del rey consiguieron capturar a una gran y salvaje tigresa, una que llevaba años devorando a los súbditos del rey. Con orgullo, llevaron a la bestia atada con cadenas ante el rey. En un principio el rey se sintió complacido al ver este tributo, pero después vio unas lágrimas asomaban por los ojos de la tigresa.

—¿Qué es esto? —dijo frunciendo el ceño—. Si una bestia tan enorme y salvaje que ha matado a más de cien hombres está llorando? ¿Lloras por temor a tu vida? Espera otra cosa de la poderosa tigresa.

La tigresa le miró compungida con sus ojos de jade y, ante la sorpresa de toda la corte, habló.

—Lloro por ti, Oh mi rey, porque una vez gobernaste a todos los tigres la selva y ahora te has olvidado de ti mismo; eso provocará la muerte de tu propia especie.

Los cazadores se quedaron boquiabiertos y los cortesanos rieron y el hijo del rey se dispuso a atacar con su lanza. La tigresa continuó:

—No recuerdas... No recuerdas cuando matabas a tus enemigos con tus garras? ¿No recuerdas como observabas a tus hombres y tu curiosidad que sentías? ¿No recuerdas haber comido con los hombres por su carne fresca de ciervo blanco y haber sido feliz? ¿Has olvidado el amor de tus compañeros y tus cachorros? —Le cayó una lágrima y continuó— Tus cachorros están muertos, mi rey fueron asesinados para convertirse en los manteles que llenan tu mesa. Y mucho me temo que tus compañeros seremos los siguientes.

En ese momento, el hijo del rey se abalanzó por detrás hundiendo su lanza y clavó su lanza en el corazón de la tigresa. Ella se tendió y murió sin hacer ni un solo ruido. El rey se puso en pie de repente, su cabeza era la de un tigre y su cuerpo estaba lleno del poder de los Reyes Brillantes. Con un gemido de rabia de angustia y remordimiento se abalanzó sobre su propio hijo y le abrió la cabeza con las garras.

Cogió la lanza de un guardia y empaló a tres hombres con ella. Después se [illegible] y corrió [illegible] por el palacio, asesinando a todos los hombres que encontraba. Finalmente, saltó la muralla y desapareció en la selva. Allí se tendió y lloró.

Los días y las noches pasaban y el tigre rey seguía llorando. Finalmente, oyó una voz, y [illegible] que decía:

Poderoso entre todos los Khan, las lágrimas no sirven de nada. Aunque llenaras con ellas un segundo Río Amarillo, el Cielo no cambiaría su curso.

El rey levantó la cabeza y vio ante él al General Tigre, el maestro de armas de los Ministros del Cielo. El General cruzó los brazos y frunció la cabeza.

Había esperado que no hicieras esto, pero supongo que no se puede evitar sentir curiosidad. Ahora que un tigre ha preferido a su humanidad [illegible]

[illegible] de a su propia especie, tu hijo [illegible] matará a todos los tigres. Es sólo una cuestión de tiempo.

—¿No hay nada que pueda hacer para [illegible]? —lloró el rey—. ¿No puedo desmenuzar y quemar mi propia carne hasta que [illegible] se aplaque? ¿No puedo descender al Infierno y llevar el sufrimiento de mi pueblo en mi propia [illegible]?

El General suspiró.

—La maldición ha [illegible] comenzado y no puede retroceder. Pero [illegible] y [illegible] de [illegible] perecer a los tigres, haremos lo siguiente. Te sellaré en una prisión preciosa y te esconderé en algún lugar [illegible] si alguno de los tuyos te encuentra en los años [illegible] despertar para que les salves. Pero [illegible] empezarán a luchar entre ellos [illegible] jamás te encontrarán.

—No me importa —dijo el rey—. Haré cualquier cosa para salvar a mi querido pueblo, y si no puedo utilizar ahora mis poderes [illegible] haré en [illegible].

Y por eso el Khan encontró [illegible] de sus guerreros para que les pueda enseñar sus [illegible] y [illegible] a la victoria. Pero aunque el General le escondió a medias

Los tigres han empezado a luchar entre ellos, así que puede que ahora despierten sus poderes.

Descripción

De todas las tribus de los Bastet, sólo los Khan se pueden encontrar en las Cortes de la Bestia en grandes cantidades. Los hombres felino son demasiado gregarios y solitarios como para adaptarse bien a este tipo de vida tan comunal, e incluso los Bagheera de la India evitan a los hengeyokai para poder mantener sus secretos para sí mismos. Sin embargo, los grandes hombres tigre siempre han sabido que la Madre Esmeralda les dio un deber sagrado, y la mayoría preferiría cortarse una pata antes de eludir sus responsabilidades. Siempre leales con la Madre, los Khan asesinan despiadadamente a los humanos que traspasan sus fronteras y destruyen sin piedad a cualquiera de las huevas de los Ciempiés que crucen su camino.

Los Khan tiene una especie de doble deber con la Madre: son los responsables de recopilar los secretos del Adversario y deben luchar en Su nombre. Los Tengu se suelen introducir en los nidos de corrupción, intentan huir y cuentan sus descubrimientos a todas las Cortes, en cambio, los Khan se mueven con sumo cuidado, extraen los conocimientos de los enredos de los ciempiés y después se aseguran, de la forma más expeditiva posible, de que los secretos permanezcan sólo en posesión de los Khan.

Sin embargo, la oscuridad ha llegado para los hijos y las hijas del Tigre. antes gobernaban al lado de la nobleza humana; ahora sólo quedan algunos dispersos por la jungla. Cada una de las grandes guerras ha ido reduciendo sus números (las cruzadas de la Segunda Edad contra los Reyes Yama, las guerras de la Cuarta Edad que enfrentaron a los Khan contra los Khan, las modernas batallas que casi los han llevado a la extinción). Su poder divino y su profunda sabiduría son respetados en las Cortes, pero los hengeyokai temen que la llegada de la Sexta Edad presencie la muerte del último de los hombres tigre.

Los hombres tigre están orgullosos de quiénes y qué son. Aunque sus líneas de sangre hayan disminuido, siguen siendo criaturas majestuosas. Estudian las artes del combate cuerpo a cuerpo y aprenden la sabiduría de los sabios. Un Khan sólo será realmente un Khan si dedica cada segundo de sus horas de vigilia a buscar la perfección; no existe nada más que sea apropiado para estos emperadores entre las bestias.

Organización

Una vez, no hace mucho tiempo, los Khan se unieron en un gran sultanato donde los Tigres del Crepúsculo y los Tigres de las Cortes se reunían cordialmente para compartir conocimientos. Pero el sultán traicionó a su propia raza, y la guerra presenció la muerte de demasiados Khan. Desde entonces, los hombres tigre del Reino Medio viven aislados y afirman que sus tradiciones sólo pueden sobrevivir en la seguridad de las Cortes. Son ariscos con los hombres felino de otras tribus y prefieren unirse a las cortes con otros hengeyokai antes que aliarse con los Bastet.

Los Khan suelen ser solitarios y jamás viajan con otros de su raza. La única vez que dos hombres tigre pasan mucho tiempo juntos es cuando uno de ellos es un cachorro que recibe la instrucción del otro. Cuando sólo quedan unos cien de los tuyos en todo el mundo (incluidos los hengeyokai y los Pueblos de Crepúsculo) resulta estúpido agruparse, pues una afortunada banda de ciempiés podría hacer que la raza disminuyera en un veinte por ciento de golpe.

En las Cortes, los Khan suelen ocupar el puesto de detectives o generales, utilizando toda su información para crear tácticas novedosas que podrían calentar el corazón de Sun Tzu. Son criaturas de Guerra Elevada, vigor intenso y gran virtud, pero no les importa atacar a los enemigos por sus puntos débiles. Para ser honestos, quedan demasiado pocos como para que sean amables, y cada nuevo tigre que muere por las trampas o las balas de los cazadores furtivos, provoca que su Rabia aumente.

Rasgos

Los Khan que han crecido en las cortes son fieros guerreros que han sido entrenados para superar ligeramente su ira. Empiezan a jugar con 5 puntos de Rabia y 2 de Fuerza de Voluntad. Pueden comprar cualquier Trasfondo (a diferencia de los Khan que no pertenecen a las Cortes de la Bestia, estos hengeyokai han recibido la gran bendición de estar en contacto con las Cortes de los Ancestros y pueden comprar Vida del Pasado), incluidos los Trasfondos específicos de los Bastet de los Reinos Guarida. Sólo pueden comprar Tótems si forman parte de un sentai montaña.

Desgraciadamente, los Khan no pueden caminar de lado de forma natural y tienen que utilizar un Don de Nivel Cuatro específico para entrar en el mundo espiritual. Por este motivo la mayoría de los Khan intentan buscar camaradas dignos para formar un sentai montaña, pues con la ayuda de sus nobles compañeros podrán probar los placeres del Tapiz.

Los Khan que no siguen el Camino de la Virtud de la Madre Esmeralda siguen un sistema de Renombre similar al de los Ragabash de los Garou (aunque suelen necesitar más Renombre por Rango). En los ideales de las tribus, se consideran superiores las virtudes de Ferocidad, Astucia y Honor, pero la mayoría de los Khan del Reino Medio son tradicionales y prefieren servir la Virtud de Esmeralda... a ser posible en forma de Puño, para tener la oportunidad de vengar el máximo de muertes de su Parentela.

Razas

La raza felina de los Khan está disminuyendo rápidamente: en China, algunos de los hombres tigre forman parte de un programa de reproducción de la raza para preservar su línea de sangre. Sin embargo, aunque la mayoría de cachorros crezcan en cautividad, suelen estar preparados para sobrevivir durante su vida adulta... aunque no lo estén para la rigurosa vida de un hengeyokai.

Los Khan hominidos son los más numerosos, pero suelen ser muy quisquillosos con los de su raza. La sangre del tigre es sagrada, no es algo que pueda compartirse con cualquiera. Antiguamente sólo se apareaban con los caballeros y los nobles más selectos de China y Corea, pero esos tiempos acabaron hace mucho. Ahora resulta muy difícil seleccionar lo mejor y lo más digno de entre los miles de millones de almas chinas, especialmente si se tiene en cuenta que el deber es lo primero, por eso, algunos Khan se suelen consolar entre ellos y, ocasionalmente, el resultado de estas uniones son los Metis. Estas miserables bestias, deformadas por la ardiente pureza de su li-

nea de sangre, siempre crecen en las cortes donde aprenden rápidamente la responsabilidad de cuidar su primogenitura. Para un metis de los Khan, no existe mayor deber que el de servir. Los aspirantes empiezan a luchar contra otros cinco hasta los metis con 4 y más rasgos en 6.

Formas

- **Hominido:** La única forma humana de los Khan son regios e imponentes. Su musculatura y su espalda encorvada hacen de ellos gigantes entre los humanos. Suelen ser muy atractivos a ojos humanos e imponentes.
- **Sokto:** No tienen una forma de bestia en Crinos como los Gafos o los Same Bito, sino que

...s rasgos físicos de las formas animales son ligeramente más grandes y musculosos. Como ejemplo, los Khan con un grado de Apariencia 3 adquirirán un 4 en esta categoría, las cinco de sus deidades serán las más bellas de todas las criaturas. No hace falta decir que la forma de los Sokto intimida por su exotismo.

- **Crinos:** Aunque [illegible] poderosos como los guerreros escogidos por Gaia, los Khan cuentan con algunos poderosos tocados de guerra en esta forma de medio tigre. Los cráneos de estos metis especialmente poderosos suelen presentar una sorprendente gracia. Un Khan en forma Crinos provoca Pavor. Desanima a los espectadores con menos puntos en Fuerza de Voluntad para resistirse. Impergium.
- **Chatro:** Las [illegible] tigres son [illegible] de presencia. La forma [illegible] Crinos es similar en [illegible] aumenta [illegible] el doble de ganar [illegible] gen animal, el [illegible] tres veces [illegible] suelo característico [illegible] dientes de sable [illegible] espíritu [illegible] Los especialmente

Formas

Sokto*	Crinos*	Chatro*	Felino*
Fu: +2	Fu. +3	Fu +4	Fu· +2
Des. +1	Des: +2	Des: +2	Des. +2
Re: +2	Re: +3	Re. +3	Re. +3
Man. -1	Man· -3	Man: -3	Man· -3
Ap: -1	Ap. 0	Ap. 0	

* En esta forma, los Khan tienen una dificultad de -2 en sus tiradas de Percepción

mortales sufren Delirio total cuando contemplan a un Chatro, pues los recuerdos de los asesinos de dientes de sable se agolpan en sus memorias

• **Felino:** Aunque no es tan inmensa como la forma en Chatro, esta forma tampoco es despreciable. Algunos Khan estarán orgullos de adoptarla para atraer a cazadores furtivos y demostrarles que son mucho más temibles que sus parientes felinos

Dones

Los soldados tigre de las Cortes empiezan a jugar con tres Dones: un Don común de los hengeyokai, un Don tribal (utilizan Dones tribales de los Garou o los de los Buster) y un Don de los Khan. Sus Dones tienden a centrarse en las artes de combate y en la pureza, aunque también conocen algunos trucos de cautela

• **Pies de Gato (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus de Nivel Tres

• **Machacar al Ciempiés (Nivel Uno):** Los Khan utilizan este Don con la misma frecuencia con la que son llamados para luchar contra las venenosas hueras de los Mundos Yomi. Al invocar la pureza del Cielo, los Khan pueden hacer que sus manos y zarpas sean casi insensibles al dolor, por lo que pueden golpear a enemigos espinosos o ácidos sin ningún miedo. Este Don lo enseña un espíritu Elefante

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Resistencia + Medicina (dificultad 6). Por cada éxito, los efectos del Don duran un turno. Cuando acaba el Don, el Khan recibe cinco dados adicionales de absorción para el daño de sus manos o garras. Este Don se suele utilizar para golpear a adversarios a los que resulta perjudicial tocar, aunque tiene usos prácticos fuera de combate (como por ejemplo, coger un objeto de un horno encendido)

• **Garras como Cuchillos (Nivel Uno):** Como el Don de Ahroun

• **Sentir la Verdad (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox La Verdad de Gaia

• **Don del Grillo (Nivel Dos):** Aunque los Khan son poderosos guerreros, su principal obligación es la de recopilar secretos. Este Don es otro truco que se ha diseñado para ayudarles en esta tarea, que les permite oír cosas a través de muros y calles, como si estuvieran junto al lugar de donde procede. Este Don lo enseña un discreto espíritu Grillo y los Khan veneran a su maestro con el nombre del Don

Sistema: El Khan designa un punto cualquiera en 225 metros y el jugador hace una tirada de Gnosis, con la dificultad de la Muralla local. Si tiene éxito, el Khan podrá escuchar a escondidas desde ese lugar durante un turno por cada éxito. El Khan debe tener una idea muy buena de dónde se encuentra su objetivo, si no puede verlo desde su situación actual, deberá conocer el lugar. Será razonable decir "La tienda de fideos donde no comido", sin embargo, "Edificio Mituchi, oficina del piso 14" no lo será, pues se supone que el Khan jamás ha estado en el piso 14 de ese edificio concreto

• **Corazón de Furia (Nivel Dos):** Como el Don de Ahroun

• **Sentido de la Presa (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash

• **Garras del Enfurecido Espíritu Tigre (Nivel Tres):** Uno de los mayores secretos de guerra de los Khan. Este Don permite que el tigre cubra sus garras con una crujiente energía espiritual. Con este poder podrá atacar a enemigos en el mundo espiritual sin tener que caminar de lado, siempre y cuando pueda verlos. Ningún espíritu enseñará este Don a ningún Khan si no se lo ordena un Ministro del Cielo; la mayoría de los hombres tigre tienen que aprender este secreto de otros de su raza, con mucho cuidado... y mucho dolor

Sistema: El Khan se concentra en lo que quiere y pierde un punto de Gnosis. Al turno siguiente, sus garras o brazos empe-

Estereotipos

• **Hakken:** ¿Cómo puede ser que los cachorros del Lobo se hayan alejado tanto de la llama de la unidad? Su confianza en las tradiciones de los monos ha enrarecido su sangre; no queda nada del Lobo en ellos.

• **Kitsune:** Fingen humildad delante de ti, después intentan realizar tus tareas cuando te das la vuelta. No es ningún secreto que tienen ambición; la cuestión es saber hasta dónde son capaces de llegar para conseguirla.

• **Kumo:** Su aliento es tan fétido que resulta difícil discutir con ellos

• **Nagah:** Es difícil encontrarles algún fallo, por todo lo que revelan sus caras. Asesinar con veneno puede ser necesario, pero no es nuestro método

• **Nezumi:** Estas ratas comunes se dispersan como sus parientes cuando nos acercamos. Sin embargo, la Rata siempre ha sido más sagaz cuando ha intentado seguir su camino; por eso, deberíamos ser cautelosos con la inteligencia de sus hijos

• **Same-Bito:** Su nobleza es brusca y no se adapta bien a su cuerpo. Sin embargo, con la Sexta Edad en los talones, los soldados escualo no tendrán la necesidad de ser atractivos en las noches que han de llegar

• **Tengu:** Son unos chismosos que huyen volando cuando debemos luchar y que se ponen a hablar cuando permanecemos en silencio. Quizá descubrirán su coraje cuando el tiempo se les eche encima

• **Zhong Lung:** Hace tiempo aprendieron que la senda del guerrero no es la suya; sin embargo, valoramos que su fuerza esté de nuestro lado. ¡Hermano Dragón, ven y afila tus garras en los huesos de nuestros enemigos!

• **Pueblos del Crepúsculo:** Su sentido de la responsabilidad es disperso y sólo está medio formado. Nuestros primos gato no son la excepción. ¿Cómo puede alguien confiar en estos hijos a los que les encanta reñir?

zarán a arder sin llama con una luz azul pálida y chispeante. La luz pasará del azul al verde, después al amarillo al rojo, pasará a adoptar un matiz rosado y, finalmente, desaparecerá. En conjunto, el Khan consigue unos seis turnos de batalla antes de que acaben los efectos del Don.

• **Devorar a los Impuros (Nivel Cuatro):** Como el Don de Theurge: Exprimir Espíritu. Este Don sólo puede utilizarse en Perdiciones, pero la energía que se consigue al hacerlo es purificada por este poder. Lo enseña un espíritu Tigre.

• **Castigo de la Luna:** Como el Don de Ahroun: Garras de Plata.

• **Martillo del Trueno Celeste (Nivel Cinco):** Al encauzar el poder del Cielo, el Khan asesta unos golpes que pueden destrozar paredes o astillar árboles. La fuerza del golpe es comparable a la de un gigantesco ariete y destruye todo aquello que encuentra en su camino. Este Don lo enseña el General Tigre de los Ministros del Cielo.

Sistema: El jugador debe gastar tres puntos de Rabia y dos de Gnosis y hacer una tirada de Fuerza + Impulso Primario. El siguiente golpe del Khan cubrirá aproximadamente un radio de 1,5 metros (la dificultad para golpear a su víctima se reducirá en 3 puntos) y añadirá a su reserva de daños un número de dados igual al de su reserva permanente de Rabia y Gnosis. Cualquier otro Don que afecte a sus golpes con las garras (como el de Garras del Enfurecido Espíritu Tigre o Garras Resplandecientes) ayudan también a este golpe.

Después de usar este Don, el Khan debe pedir permiso al General Tigre para volver a utilizarlo en un combate posterior. Aunque no se suele denegar esta petición, puede llevar cierto tiempo conseguir audiencia.

Ritos

Los Khan no celebran tantos ritos como el resto de hengeyokai. Suelen aprender ritos de purificación y exorcismo, pero dejan la mayor parte del trabajo espiritual a aquellos que están mejor preparados. Esto puede ser debido a su dificultad para entrar en la Umbra; raramente reciben la visita de un espíritu, por lo que, cuando la reciben, sería muy descortés pedirles sus servicios. Otra teoría posible es que los Khan son demasiado orgullosos para confiar en fetiches y equipos fieles; por eso permiten que otros hengeyokai de las Cortes hagan los rituales necesarios, aunque sólo en los casos más graves admitirán que necesitan ayuda espiritual.

Cita

Dispárame. Acuchíllame. Acéchame. Caza a mi especie por su carne y óduame por mis garras. Todavía soy un Khan, el señor de los tigres, y todavía puedo hundir mis garras en tu cráneo sangriento y estremecer a los cielos con mis rugidos.

Kumo

Vida y Muerte

Un oscuro día de invierno de la Edad de las Leyendas, Rati la Insaciable mandó a buscar a sus dos hermanos, Marawa el Destructor y Nareau de las Arañas. Envió a sus criados cargados de bloques de jade verde y rojo; sus hermanos supieron que si Rati les había enviado tan refinados presentes era porque quería verles por algo serio.

Después de saludar afectuosamente a sus hermanos, Rati los llevó a un balcón que daba al patio. Debajo de ellos había una obesa Araña Trasgo y su oscuro compañero deleitándose con lujuria, sus cuerpos carraspeaban y rechinaban, gritaban y gemían de placer. Cuando saciaron sus deseos, se desenroscaron y el Kumo volvió a adoptar su forma humana para descansar. Rati dio un suspiro de satisfacción pero sus hermanos no estaban nada divertidos.

—¿Nos has traído aquí simplemente para que veamos a uno de nuestros Kumo danzando en el Mundo Flotante? —estalló Nareau, pues no le gustaba que le hicieran perder el tiempo con estas tonterías.

—¡Es cierto! —afirmó Marawa—. ¿Qué diversión tiene observar cómo se hace, en vez de cómo se destruye, una nueva vida?

¡Oh! ¿No admiráis mis pensamientos, queridos hermanos? ¿No lo veis? Esos no eran simplemente un Kumo y uno de la Parentela, sino dos Arañas Trasgo realizando la Danza Flotante. ¿Acaso no es inspiración? Creo que ningún otro de nuestros adorados Kumo se ha unido jamás de esta forma —dijo Rati pensativo— El dilema que os propongo es el siguiente: ¿qué es lo que saldrá de este apareamiento? Aquel de los dos que me dé la idea más creativa tendrá una recompensa: una habitación completamente llena del más delicado jade.

No había nada que fuera más atractivo que el jade, así que los dos hermanos pensaron, largo y tendido, en qué podía ser lo que ya había empezado a hinchar el estómago de la hembra Kumo. Ella vacía perezosamente mientras los siervos de Rati la atiborraban con todo tipo de agradables y movedizos manjares. Finalmente Nareau habló.

Todos nuestros hijos, ya sean humanos o arañas, tienen una forma bella —dijo admirando a la inflada y enfurruñada mujer—. ¿Qué sucedería si el apareamiento de dos Kumo produjera unos hijos e hijas tan notablemente perfectos que nadie más pudiera superar su encanto? Tendrían muchos brazos con los que hacer miles de telarañas. Eso es lo que pienso, hermana.

Y es brillante —contestó ella— que dos de nuestros grandes Kumo puedan fabricar un hijo todavía más perfecto.

Después habló Marawa.

Sólo la destrucción puede crear perfección, así que escucha mi idea, hermana. Como el hijo es mejor que sus padres, ¿por qué no demostrar su valía? El Kumo debe devorar la carne de su madre cuando salga de su vientre. Yin y Yang,

muerte y vida. ¿Acaso esto no mostraría el equilibrio de todas las cosas y la belleza de la destrucción y la renovación?

Nareau y Rati quedaron tan aturdidos y admirados por este maravilloso plan que sólo pudieron mirarle con fascinación. Marawa hizo un gesto con la mano cuando la hembra Kumo cayó al suelo al comenzar los dolores del parto, y todos observaron la culminación de la voluntad del Destructor. El nuevo Kumo estuvo horas haciendo, a mordiscos, un camino a través de la carne de su madre mientras ésta se retorcía de agonía, pero sólo sucumbió a la muerte después de que el bebé hubiera saciado su hambre.

Envíame el jade pronto, querida hermana —dijo riendo Marawa mientras salía del castillo.

Siempre se le ocurren a él las mejores ideas —suspiró Nareau, ignorando por completo la triste mirada de Rati.

Descripción

Los Kumo son hombres araña emparentados con los Ananasi, pero son diferentes en al menos un aspecto: todos siguen los dictámenes del Wyrm. Si alguno de los que venera a Gaia o a la Reina Ananasa vive entre los Kumo, mantiene un perfil bajo por miedo a ser devorado. A pesar de su corrupción, son criaturas muy inteligentes y curiosas que podrían estar deseando hablar con otros *shen*... o no.

Desde la Segunda Edad, tres de sus familias aliadas han asesinado y corrompido todo aquello que se han encontrado a su paso por las tierras de Oriente. Cada familia está vinculada con un tótem concreto del Wyrm. Con el paso de los años, su misión a pasado a ser la de convertir o erradicar a todos los Kumo que se niegan a unirse a ellos en su labor de asfixiar al mundo y a los seres en las oscuras telarañas de la nada. Hasta ahora, los Kumo han tenido bastante éxito. Sus familias son:

- **Prole de Marawa:** Marawa es el Destructor, está obsesionado con la muerte y la destrucción. Su Prole prefiere el sabor de las víctimas con orientaciones Yin y está especializada en asesinarlas y mutilarlas categóricamente. Son poco complicados y bastante predecibles, siervos del Wyrm de cabo a rabo.
- **Hijos de Nareau:** Son los más equilibrados de todos los Kumo; los miembros de esta familia son curiosos y sabios, pero también capaces de una gran crueldad. Suelen disfrutar torturando a prisioneros durante días antes de acabar con su vida. Nareau también se llama el Señor de las Arañas, y algunos de sus hijos profesan saber algo sobre las sendas de la Tejedora.
- **Bendecidos de Rati:** Salvajes, caprichosos y lujuriosos; los Kumo de esta familia todavía conservan algo del Kaos en sus almas. Les gusta atacar a los seres de elevado Yang, mucho más de lo que les gusta a los Hijos de Nareau o a la Prole de Marawa. La Dama Rati, el tótem que veneran, aparece con varias formas, pero normalmente como una bella mujer que personifica el deseo. Algunos *shen* alardean de haberse reunido con ella y haber intercambiado ciertas pasiones a cambio de sabiduría. Los Bendecidos simplemente se limitan a sonreír ante dichos rumores, pues proceden de la vida.

Los Kumo están dispersos por China, Japón y el Sudeste Asiático. Sus hábitat preferidos son los nidos construidos en edificios desiertos, cavernas o ruinas. En conjunto, las tres familias se llevan sorprendentemente bien entre ellas, aunque ocasionalmente se produzcan riñas sobre los lugares sagrados y las víctimas disponibles. Abundan los rumores que afirman que los Kumo han encontrado un refugio en el pueblo de Ainu del norte de Japón, aunque no existe ninguna prueba que respalde estas habladurías.

Organización

Algunos Kumo llevan una vida solitaria en lugares oscuros y olvidados; les gusta su aislamiento y sólo salen para engendrarse o ir a un festejo. Otras Arañas Trasgo se congregan en pueblos pequeños con un líder antiguo y cuatro ó cinco Kumo jóvenes, más la Parentela. El liderazgo no se basa en combates, sino en el respeto por la edad y la sabiduría; el Kumo más anciano de un pueblo o un grupo se considera, simplemente, la persona que está al mando. Cualquier disputa sobre el liderazgo se resuelve mediante el Laberinto Infinito. Este juego implica que diversos Kumo jóvenes construyan un intrincado laberinto de telarañas y pasadizos en un edificio desierto o en algún otro lugar apartado. Los dos líderes que compiten entran en él, pero sólo uno sale con vida.

Los Kumo, especialmente aquellos consagrados a Rati, se aparean de forma ansiosa e indiscriminada con su Parentela y algunos humanos. Para que dos Kumo se apareen, deben tener el permiso de un antiguo, que no permitirá el apareamiento si cree que el número de miembros de la tribu local es demasiado pequeño. El nacimiento de un metis puede ser un acontecimiento impresionante y auspicioso, pero no merece la pena reducir las fuerzas de las Arañas Trasgo en un momento de necesidad.

Los Kumo, si pueden evitarlo, no interactúan con otros *shen*, pero a veces su curiosidad innata les lleva a reunirse con otros hengeyokai. Les encanta explorar la Umbra, algunos incluso han puesto allí sus nidos. La mayoría no son estúpidos; no atacarían a otro *shen* de la misma forma irreflexiva que la mayoría de los siervos del Wyrm. Les exaspera que sus pueblos o sus reservas alimenticias se vean amenazados. Cualquier hengeyokai que sospeche que cerca de él hay algún Kumo enfadado debería ir rápidamente en busca de ayuda.

Rasgos

Los Kumo no soportan los auspicios ni siguen el Camino de la Virtud de Esmeralda. Para temas de Rango y Renombre son tratados como los Ragabash; por ejemplo, un Kumo de Rango Uno necesitará un total de siete puntos de Renombre en cualquier combinación de Gloria, Honor y Sabiduría para avanzar al Rango Dos. Asimismo, un Kumo puede escoger uno de sus tres Dones iniciales de entre los Dones de los Ragabash (véase "Dones"). Debemos advertir que para la mayoría de hengeyokai y Bête, sólo existe un Rango de Kumo: el de "adversario peligroso"; un Kumo poderoso merecerá un respeto ligeramente mayor, pero ningún hengeyokai de las Cortes les mostrará deferencia.

Los Kumo no tienen Rabia; en su lugar, disponen de una Reserva de Sangre como los vampiros. Al igual que a los Sanguijuelas, la sangre les permite curarse las heridas; también la pueden utilizar como si fuera Rabia para realizar acciones adicionales. Un Kumo puede retener un máximo de 10 Puntos de Sangre antes de sentirse pesado y perezoso. Quedarse sin Puntos de Sangre no tiene efectos adversos, sólo que sentirá el estómago vacío. Un Kumo hambriento no se puede curar más rápido que los mortales humanos ni realizar acciones adicionales, pero no tiene más efectos negativos. Podrá gastar un máximo de un Punto de Sangre por turno, por lo que deberá decidir qué es más urgente: curarse o matar. Aunque los Kumo pueden ingerir e incluso digerir carne (y a muchos les gusta el

sabor de la carne cruda), no pueden alimentarse con ella simplemente es un vicio. Necesitan sangre para sobrevivir; como más potente mejor.

Los Kumo son un grupo bastante errático, empiezan a jugar con sólo dos puntos de Fuerza de Voluntad. No saben mantener amistades y no pueden comprar Aliados ni Raza Pura.

Son bendecidos por sus protectores y la plata no les produce daño agravado. Sin embargo, siguen siendo vulnerables al fuego, las garras y los dientes de los shen y a todo lo absorbible. Su debilidad especial son las armas hechas de hong mu, una extraña y aromática variedad de palisandro rojo. El daño del hong mu no puede ser absorbido. Observarán a aquellos que lleven armas de hong mu como enemigos obvios. Sin embargo, al igual que los Ananasi, los Kumo son débiles en lo que respecta a la inmunidad contra las enfermedades y venenos, lo que resulta irónico en unas criaturas que disfrutan tanto de la muerte y la destrucción.

Razas

Los Kumo tienen tres razas: homínido, arácnido y metis. A diferencia que lo que sucede entre los Garou y los hengeyokai, los metis no se consideran criaturas infames, a pesar del hecho de que el bebé metis debe abrirse camino a bocados en el estómago de su madre, matándola durante el proceso.

• **Homínido:** Kumo nacido de un padre humano; suelen ser (aunque no siempre) Parentela. Los Kumo suelen observar a sus hijos nacidos de relaciones ilícitas de lejos y los suelen secuestrar cuando alcanzan la pubertad (también suelen arrebatar a la progenie no Kumo para saciar su oscuro apetito). Por supuesto, no todos los hijos son descubiertos... Estos Kumo pueden seleccionar un Don inicial de los de los Garou homínidos.

Gnosis inicial: 2

• **Arácnidos:** Al igual que sus primos Ananasi arácnidos, los jóvenes Kumo nacidos de las arañas se comen a sus hermanos y hermanas de nidada para conseguir el tamaño de su forma Aghora. Un Kumo adulto podrá descubrir su insaciable apetito y proporcionarle el sustento necesario. Los Kumo arácnidos son más extraños de encontrar que sus homólogos occidentales (sólo uno de cada 300 Kumo son de la progenie de las arañas). Los arácnidos pueden escoger de entre los Dones de Lupus su Don de tribu inicial.

Gnosis inicial: 4

• **Metis:** Los perversos metis son venerados por los Kumo, su presencia provoca más admiración y respeto que desprecio, especialmente en la secta destructiva de Marawa. El dantesco asesinato de la madre del metis se considera una especie de rito de iniciación que sólo unos pocos afortunados disfrutan. Después de todo, si cada Kumo se apareara con su propia raza, la raza acabaría por desaparecer, pues los Kumo metis son estériles, al igual que los de las otras razas cambiantes. Por eso, los antiguos disuaden oficialmente a los Kumo de que se apareen entre ellos, aunque suelen hacer la vista gorda ante los resultados de facto. Los Kumo metis nacen en su dantesca forma Lilian. Pueden seleccionar un Don inicial de los de los Garou metis.

Gnosis inicial: 5

Formas

Los Kumo, al igual que los Ananasi occidentales, tiene cuatro formas: homínido, Lilian, Aghora (Pithos) y Mil Colmillos (Enjambre). Su forma homínida es humana en todos los aspectos, pero el resto de las formas:

• **Lilian:** La forma Kumo en Lilian es completamente repugnante, quizás la más terrorífica de todas las de los Garou. La variación más común en esta forma es bípeda, pero de entre 2,5 y 3 metros de altura. Su abdomen se dilata hasta convertirse en una bola redonda, de cuya parte superior brotan seis brazos. La cabeza parece ligeramente grande, pues tiene ocho ojos resplandecientes. Un caparazón oscuro adornado con piel espesa y espinosa cubre todo su cuerpo. De su parte trasera crecen dos largos apéndices hilanderos, y el pecho se infla para acomodar dos grupos de pulmones, uno de los cuales puede respirar bajo el agua. Hay diversas variaciones de esta forma, desde inmensas arañas con torsos humanos recubiertos con un caparazón o con rostros humanos que surgen del cefalotórax, hasta bípedos terroríficamente alargados cubiertos de piel de tarántula. Las diferencias de forma son en gran medida cosméticas; todos los Kumo tienen los mismos atributos en forma Lilian; la variación no importa.

• **Aghora:** La forma en araña gigante de Kumo es igual de nauseabunda. Esta pesadilla viviente mide un poco más de un metro de altura desde las uniones de la "espalda" y suele ser bastante redonda y gorda. Una piel erizada cubre todo su cuerpo, excepto los ojos resplandecientes. El Aghora pierde los pulmones de respiración acuática, pero gana unas enormes mandíbulas de las que chorrea un veneno letal. Es más, la forma en araña gigante es capaz de hilar telarañas tan fuertes como los cables de acero (Fuerza 9 para las víctimas que intenten romperlas para escapar). El Kumo debe gastar un Punto de Fuerza para crear una telaraña de proporciones parecidas, pero de tela de araña normal.

En esta forma, los Kumo son, naturalmente, venenosos. Como realmente no tienen grandes reservas de veneno, suelen bombear, inconscientemente, una cantidad menor de toxinas impuras a sus víctimas con cada mordisco. Aquellos que son heridos por un mordisco deben hacer una tirada de Resistencia (dificultad 7; 9 para mortales, magos y otras criaturas similarmente indefensas) o perder un punto de un Atributo Físico cualquiera. Los Atributos que se pierden de esta manera pueden curarse como si fueran Niveles de Salud de daño agravado, pero si algún Atributo desciende del 0, la víctima caerá inconsciente hasta que sea curada... o devorada.

• **Mil Colmillos:** A muchas personas las arañas les parecen espeluznantes. A otras les aterran. Imaginar a cientos

Atributos de Forma

Lilian	Aghora	Mil Colmillos
Fu: +3	Fu: +3	Fu: 0
Des: +3	Des: +3	Des: +6
Re: +3	Re: +2	Re: 0
Ap: -2	Ap: 0	Ap: 0
Man: -1	Man: -3	Man: 0
Dif: 6	Dif: 7	Dif: 6
Mordisco Fu +1	Mordisco Fu +3	
Garra Fu +2	Telaraña	Telaraña

Los Kumo en forma Lilian o Aghora incitan el Delirio en toda su fuerza.

Dones

Además de los Dones de los Kuma, los Arañas Rosa poseen los suyos propios y los Arañas Negra pueden poseer Dones de los Razbash sin ser penalizados. El Narrador puede permitir que el Kuma tenga otros dones de otras tribus o razas que simulen ligeramente el carácter del Kuma. Todos los Kuma comparten estos Dones además de los Razbash, otras de Kuma y otros de su raza.

- **Agilidad (Nivel Uno):** Los Kuma son conocidos por su rapidez y agilidad este Don les concede un espíritu Ragabash que proporciona beneficios para saltar y esquivar

Sistema: Al gastar un punto de Gnosis, el Kumo puede añadir dos dados a cualquier reserva de dados de Atletismo o Esquivar durante una escena.

• **Paso de Penumbra (Nivel Uno):** Es un Don de ilusión de los Nareau que permite que parezca que el Kumo está en un área cuando en realidad no lo está. Aquellos que han visto activar este Don ven cómo se desvanece de un lugar y reaparece en otro, aunque en realidad no se haya movido.

Sistema: El jugador hace una tirada de Destreza + Subterfugio (dificultad 6). Por cada éxito, el Kumo aparecerá a 60 centímetros de su ubicación real. Los adversarios que se den cuenta de que la imagen no es real pueden seguir golpeando al Kumo invisible, aunque la dificultad se incrementará en 3 puntos (por 2 si tienen sentidos intensificados como por ejemplo el sentido del olfato de un Garou Lupus). El Don dura un número de turnos idéntico a la Gnosis del Kumo, y sólo se puede utilizar una vez por escena.

• **Colmillos de Locura (Nivel Dos):** Como el Don del Danzante de la Espiral Negra: Espumarajos de Furia, aunque la boca de la Araña Trasgo no chorrea espuma; simplemente es otra forma de ataque tóxico disponible para los Kumo que son simpatizantes del Wyrm. Este Don lo enseña un espíritu de la Locura o una Perdición de las arañas.

• **Reposición de la Carne (Nivel Dos):** El Kumo puede llamar a las arañas locales para que entren en su cuerpo, añadiendo su masa a la propia para curar las heridas. Este Don lo enseña un espíritu Ancestro.

Sistema: El personaje no debe hacer ninguna otra acción mientras absorba a las arañas. El Kumo recupera un Punto de Salud por Punto de Gnosis gastado.

• **Escupitajo Corrosivo (Nivel Dos):** Los fluidos digestivos del Kumo, cuando se agitan de la forma adecuada, pueden ser armas repugnantes, siempre y cuando acierten en el blanco. Este Don permite a la Araña Trasgo que escupa sus fluidos a sus adversarios en un combate sin armas. Lo enseña un criado de Marawa.

Sistema: El Kumo debe gastar un Punto de Sangre para intensificar sus jugos gástricos y convertirlos en la mezcla hirviente apropiada. El jugador hace entonces una tirada de Destreza + Pelea (dificultad 7) para lanzar el ácido a su víctima. Los dados de daños son idénticos al nivel de Resistencia + 2 del Kumo y provoca daño agravado.

Estereotipos

• **Hakken:** ¡Ah. Nuestros enemigos más tradicionales. Abrazan a Gaia y al Kaos, nosotros les hemos abandonado para siempre. ¿De que otra forma podríamos verlos, más que como a enemigos?

• **Khan:** Demasiado aburridos y ceremoniosos, cada vez son menos, así que deberíamos disfrutar del deporte que nos proporcionan mientras todavía quede alguno.

• **Kitsune:** ¡Qué bestias más inteligentes y diminutas son los Nueve Colas! Y están más cerca de nosotros de lo que ellos mismos sospechan.

• **Nagah:** Estas criaturas malditas constantemente traman a nuestras espaldas. Han aceptado que nosotros sólo cumplimos con el deber que nos han encomendado, pero todavía buscan cualquier excusa para devorarnos. Matar a cualquiera que veáis.

• **Nezumi:** En el pasado, las ratas fueron nuestros involuntarios aliados. Quizá debamos reavivar nuestra antigua amistad.

• **Same-Bito:** Son divertidos en sus estúpidas búsquedas de nobleza y grandeza, pero también esconden algo. Debemos buscar para descubrir qué ocultan tras sus máscaras de honor.

• **Tengu:** Su amor por el día y las cosas brillantes es contrario a nosotros y nuestra pasión por la oscuridad. Lamentablemente, apenas somos capaces de atrapar a estas criaturas aladas en nuestras telarañas y por eso sabemos poco de ellas... un fallo que debemos remediar.

• **Zhong Lung:** No solo son nuestros enemigos, sino que son formidables y sabios en varias cosas. Ser respetuosos y no los provoquéis. Escapar juiciosamente cuando sea posible.

• **Pueblos del Crepúsculo:** Nos importa bastante poco saber de dónde es un *shen* y bastante más saber a quién rinde homenaje. ¿Estos occidentales veneran a Marawa, a Ratri o a Nareau? Si es así, ¿a quién le importa dónde nacieron?

• **Mordisco Execrable (Nivel Tres):** Como el Don del Danzante de la Espiral Negra: Veneno Lento

• **Truco de Belleza (Nivel Tres):** A los Kumo les encanta engañar a sus enemigos; este Don, que lo enseñan los siervos de Rati, hace que el Kumo sea irresistiblemente atractivo y deseable para todos los que lo vean, sin tener en cuenta su sexo o preferencia sexual

Sistema: El jugador hace una tirada de Manipulación + Ocultismo (dificultad 7). Por cada éxito, el Kumo podrá incrementar sus Atributos de Apariencia en un punto durante un período de tres horas

• **Vibración de la Telarana (Nivel Cuatro):** Al concentrarse en las redes espirituales de su alrededor, los Kumo pueden notar cuando les observando o acechando. Este Don, enseñado por un compañero de Marawa, alerta a Kumo de cualquier espía que haya cerca de él, incluidos los de las Tierras del Espejo

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Percepción + Alerta (dificultad 7). Si al menos tiene dos éxitos, el Kumo sabrá si hay alguien en los alrededores. Con tres o más éxitos, el Kumo sabrá más detalles específicos (a discreción del Narrador)

• **Sabiduría del Antiguo (Nivel Cinco):** Este venerado Don permite que el Kumo se comunique directamente con Marawa, Rati o Nareau. Es algo arriesgado pues si el Señor o la Dama están desanimados, pueden castigar a Kumo. Si se sienten más benevolentes, podrán impartir algunos hechos o consejos apropiados para su pueblo; por ejemplo, Marawa puede compartir un secreto relacionado con cómo destruir a cierto enemigo. El Don lo enseña un siervo de la malévola trinidad.

Sistema: Tras realizar la obediencia apropiada, el Kumo debe gastar un punto de Gnosis y otro de Fuerza de Voluntad. El jugador hace una tirada de Carisma + Impulso Primario. Como mínimo se necesitan tres éxitos con una dificultad de 7+ el Narrador puede exigir más. El éxito asegura comunicar directamente con el tótem, el fracaso tiene consecuencias imaginativas y horrendas.

Ritos

Los Kumo tienen diversas variaciones de los Ritos Místicos y los Ritos de Renombre. El nacimiento de un nuevo joven, especialmente de un metis, lo celebran a lo grande. Cada una de las tres familias tiene ritos menores para venerar a su protector. Algunos Kumo han hablado con Nareau, Marawa o Rati cuando han aparecido a, sentirse especialmente complacidos con un rito. Se considera que son los creadores del Rito de la Crisálida Trasgo, aunque ningún Kumo ha admitido esto a ningún otro hengeyokai.

Cita

Estas tierras son nuestros hogares. Debéis mostrar respeto por los que, como vosotros mismos, han sido elegidos; y os debéis inclinar con más cuidado ante nosotros, o ante cualquiera que llame al timbre de nuestras telarañas, telarañas que llegan al Mundo Yomi. ¿Realmente sólo queréis considerar aquello que tenga respuesta?

Nagah

La Muerte de Jatadaka

Oidme, oh mis hijos, y escuchad una canción que nació cuando el mundo era tierno y verde desde el cielo hasta [illegible] del mar. Es una [illegible] de los nuestros, un Nagah, que como nosotros, era hijo de tres madres [illegible] y empieza [illegible] cercana de ellas... con su dolor. A quienes no hayan visto jamás junto a un río [illegible] posible conocer la belleza de nuestra Tercera Madre. Ella es el Río la corriente d[illegible] el refugio del amor y la fuerza. Cuando [illegible] la blanca [illegible] montañas, los pájaros cesaron sus cantos y el viento dej[illegible] gloriosa presencia. Sus perfectos [illegible]jos se abrieron tiernamente y mir[illegible] sión de agua que corría hacia el mar de la que también, forma[illegible]

Buscaba un campeón, uno de entre nosotros, sus hijos.

Su elección fue Vasana. Vasana el Tres Capuchones. Vasana la Esmeraldina. Vasana el Terrible. De todos los Nagah que habían llegado [illegible] ninguno había sido tan venerado. De todos los Nagah, solo el nombre de Vasana fue el mas notorio. Nuestra Madre vio a Vasana secándose sobre una roca había extendido bajo el sol sus capuchones y tenía los ojos adormilados aunque mal ocultaban la sangre de cientos en su interior.

Se acercó y él, inmediatamente, se postró ante su gloria. Ella le pidió que se incorporara con una voz que era la de la caída del agua entre rocas [illegible]

—Vasana —dijo ella—. Estoy angustiada con el poderoso rakshasa Jatadaka pues me ofende. Cada día devora a un hombre y cada tarde lava la sangre de su barba en mi [illegible] dad sagrada, el lugar que he preservado sólo para vosotros los Nagah. Ya [illegible] lo destroza.

Por tu, Oh Madre, arrancaré el sol del cielo y le engulliré [illegible] Vasana. Su muerte es la cosa mas pequeña que puedo dejar a tus pies pero lo haré y [illegible] sideres digno.

Entonces Vasana [illegible] tierra donde vivía Jatadaka recorrió [illegible] Una vez fue atacado por los bandidos pero [illegible] no le mataron, [illegible] de veneno mortal. Lo cargó a hombros y continuó su camino, sin prestar [illegible] Después llegó a la caverna de Jatadaka y se sentó.

Pronto, Jatadaka salió rugiendo. Vio a Vasana y se preparó para luchar por [illegible].

—Mi Rey. Le he traído un presente, comida humana. Disfrute del sabor de su carne y después, escuche mi ofrecimiento.

No se lo tuvo que repetir. Jatadaka introdujo al bandido en su gran boca y lo mordió, muriendo una mezcla de sangre y veneno de Vasana corría por su barba. Después se levantó para coger su lanza (pues realmente no tenía intenciones de escuchar a [illegible] el veneno le había debilitado).

En ese momento, Vasana sonrió [illegible] casi antes de que la sonrisa desapareciera de su rostro [illegible] clavados en el cuello de Jatadaka. Y [illegible] Los [illegible] pueden soportar muchos [illegible], el veneno de Vasana era tan, pero tan fuerte que solo un Rey Yama podría seguir con vida después de [illegible] Vasana le [illegible] rápidamente [illegible] hizo rodar hasta [illegible] hormiguero.

Y [illegible] que aquí yace todos aquellos que abusan de nuestras Madres [illegible] que duerme [illegible] la Luna y al R[illegible]

Descripción

La poesía del cuchillo resplandeciente, la cadencia del último aliento de un cadáver: así es el arte de los Nagah. A los hombres serpiente se les encomendó la tarea de hacer de jueces entre los hengeyokai, para mantener el Equilibrio cuando el Wyrm abandonó esta tarea. Hacen cumplir los Mandatos cuando las Cortes están demasiado ocupadas o se obcecan al hacerlo, se mueven hasta las fronteras de las sociedades de los hengeyokai, observando a sus víctimas con gran atención. De hecho, los Nagah prefieren mantener en secreto todas las cosas, incluso han escondido su propósito a los Pueblos del Crepúsculo y prefieren simular su extinción antes que divulgar los secretos de su deber.

Realizan sus obligaciones con tal eficacia y delicadeza que hablar abiertamente de los Nagah se ha convertido en un presagio de mala suerte. Cuando un hengeyokai hace mención de esta raza, utiliza una metáfora poética para no decir su nombre: "las sombras que se alargan", "la penumbra que suspira", "el silencio del río". Por su parte, los Nagah consideran que matar es un arte, algo que, si realmente debe hacerse, se tiene que hacer con gran precisión. De hecho, les gustan otros artes como la poesía y la escultura y equilibran sus actos de destrucción con pasatiempos de creación. Se esfuerzan por ser la imagen de la justicia y consideran que su deber sagrado es enviar de vuelta a casa a aquellos que pertenecen al Infierno.

Pero la eficacia asesina de los Nagah ha demostrado ser una maldición, además de una bendición. Cuando empezaron las guerras de la Cuarta Edad entre los hengeyokai, los Nagah fueron atacados con más fiereza que cualquier otra raza, excepto la de los Okuma. El razonamiento fue el siguiente. Después de todo, si la corrupción nos envuelve, seguramente los jueces también se habrán corrompido al dejar que esto sucediera. Junto con las salvajes pérdidas que tuvieron lugar durante la Guerra de la Rabia, estas casualidades han provocado casi la extinción de los Nagah en esta época en la que están despertando los Zhong Lung.

Incluso hoy en día, las viejas heridas no se han acabado de curar. Los Nagah guardan sus artes principalmente para ellos, y sólo salen de las sombras cuando es necesario. Casi nunca les ofrecen formar parte de un sentai (cosa que no les ofende en absoluto). Después de todo, las contribuciones visibles podrían mejorar la reputación de esta Raza, pero si los Pueblos del Crepúsculo supieran que los Nagah todavía existen, intentarían poner remedio a este descuido. El anonimato es lo más juicioso.

Organización

Aunque los Nagah han ido aumentando en número de forma progresiva desde las desastrosas guerras de la Cuarta Edad, sólo quedan unos 400 hombres serpiente en toda Asia. Algunos culpan de esto a una contienda que está teniendo lugar con los Nezumi y murmuran que los hombres rata se escurren en las guaridas de los Nagah para devorar los huevos escamosos de los jueces. Jamás trabajan solos, pues la leyenda de Vinata, su mayor traidor, sirve de terrorífica advertencia sobre la destrucción que puede provocar un Nagah que abre el Wyrm.

Los Nagah del Reino Medio no tienen túmulos propios, en vez de ello, se reúnen en el protectorado de una corte mago cuando pueden. Algunos continúan manteniendo Arcantas todos pequeños y personales del reino espiritual, como los Reinos Guarida de los Bastet) en el fondo de los ríos, pero incluso estos Nagah viven a tiro de piedra de uno o dos de sus hermanos. Casi nunca mantienen grandes discusiones entre ellos y sólo lo hacen cuando el asunto amenaz[illegible]

El número de Nagah que sirve a las Cortes [illegible] bestia la Madre Esmeralda es casi imperceptible, aunque son más de los hay en los Pueblos del Crepúsculo, pues revelar la presencia a los occidentales se castiga con la muerte. Realizan sus obligaciones en silencio... si el resto de hengeyokai no les oye engrasar los engranajes del Ciclo, mejor que mejor.

Sin embargo, al continuar sirviendo a las Cortes con obediencia, los Nagah se han visto en una situación muy precaria. Bien conscientes de su cercana destrucción durante la Guerra de la Rabia, los hombres serpiente saben que otra acción abierta podría volver a reducir sus números. Esperan que la buena voluntad de las Cortes actúe como intermediaria entre ellos y los Pueblos del Crepúsculo en caso de que los occidentales llegaran a descubrir la verdad.

Rasgos

Los Nagah tienen un diseño aparentemente perfecto para desarrollar su papel de máquinas asesinas, pero también tienen debilidades. Los hombres serpiente son incapaces de caminar de lado por sí mismos; sólo pueden entrar en la Umbra en sus Arcantas, sin tener que utilizar un Don especial o pedir la ayuda de su sentai montaña. También tienen dificultades para aprender los Dones comunes; los únicos espíritus que contestan regularmente a sus ritos de invocación son los siervos de Wani, el adormilado Príncipe Dragón. A pesar de que parezca que todos los espíritus del Reino Medio están obligados a contestar a las invocaciones, las cosas no son así. los espíritus no ayudan a los Nagah a menos que un Wani o uno de sus visires les hayan dado instrucciones de hacerlo. Para ello, los hombres serpiente deben pagar 7 x el Nivel del Don en puntos de experiencia para aprender cualquier Don que no sea un Don de los Nagah.

Cuando actúan para servir a su Raza, los Nagah utilizan un sistema de Renombre que realmente no es un sistema, no les importan demasiado los sistemas de costa y confían en los antiguos para que juzguen sus méritos. De forma similar, su sistema de auspicios sólo tiene de sistema de auspicios el nombre, reconocen cuatro auspicios estacionales, pero no asignan tareas particulares a ninguno. Todos son iguales, todos sirven para mantener los mismos niveles elevados. La única diferencia radica en los puntos de Rabia iniciales: Kali (invierno) y Kartikeya (verano) empiezan con 4 puntos de Rabia, mientras que Kamaksha (primavera) y Kamsa (otoño) empiezan con 3 puntos. Todos los Nagah empiezan a jugar con 4 puntos de Fuerza de Voluntad.

Sin embargo, los Nagah que sirven a las Cortes siguen gustosamente el Camino de la Virtud de Esmeralda e incluso toman auspicios cuando es necesario. Son agradables y, a menudo, silenciosos y siniestros compañeros cuando sirven en un sentai; también son cortesanos adecuadamente profesionales. Los Nagah aceptan con gusto todo aquello que se les pide que hagan; la necesidad, después de todo, es a lo que sirven en última instancia.

Razas

Los Nagah no hacen diferencias sociales entre sus razas, cada uno es equitativamente digno a su propia manera y contribuye con una cantidad idéntica de habilidad. La Gnosis inicial de un Nagah funciona igual que la correspondiente a su raza de

los Garou. Los balaram (homínidos) empiezan con 1 punto, los ahi (metis) con 3, y los vasuki (cobre) con 5.

Es curioso que los metis sean tan fértiles como cualquier otro Nagah. Uno de cada 10 de los hijos de un ahi serán Nagah. Si es mujer, el ahi podrá decidir al principio del embarazo si desea que el nuevo ser sea humano o cobra; después, pasará el resto del embarazo en la forma deseada. Esto tiene ciertos efectos secundarios extraños, pues si escoge tener bebés humanos, normalmente tendrá gemelos o trillizos, pero si quiere tener cobras, la cantidad de huevos será menor a la que debería tener de forma natural. A pesar de esta clara ventaja, los Nagah no intentan incrementar su número criando más de una cuota adecuada de ahi, se esfuerzan por mantener un número idéntico de cada raza dentro de la tribu, pues temen la maldición que caería sobre su linaje si desafían al equilibrio de las cosas.

Formas

Las formas de los Nagah son espléndidas y terribles, a pesar de que los hombres serpientes tienen mucho cuidado en no actuar en otra forma que no sea la de Balaram. En todas sus formas excepto la de Balaram, pueden inyectar un veneno muy potente a sus enemigos. Si el adversario sale herido del ataque del mordisco, el veneno añadirá siete puntos adicionales de daño agravado en sus Niveles de Salud, que se absorberán por separado. En algunos casos, el Nagah también utiliza su veneno para cegar al oponente (siempre han preferido aparearse con cobras escupidoras). Si el Nagah escupe su veneno y acierta en el blanco, la víctima sufrirá los 7 niveles de daño, pero habrá un retraso de un turno antes de que las toxinas entren en la corriente sanguínea (el veneno se podrá eliminar). Si el veneno entra en los ojos, el dolor que provoca y el daño que comporta al nervio óptico dejarán ciega a la víctima durante, al menos, tres turnos. Por suerte, el Don Resistir Toxina es efectivo contra el veneno.

• **Balaram:** En esta forma, el Nagah es idéntico a cualquier ser humano.

• **Silkaram:** Esta forma es de apariencia vagamente humana. Desaparece todo el pelo del cuerpo del Nagah, que es sustituido por arrugas óseas que parecen escamas. Los dedos de las manos y los pies se palmean y les proporcionan una excelente habilidad natatoria. La línea de la mandíbula se alarga sustancialmente; la nariz retrocede y se ensancha hasta que la cara parece casi plana. Unas "escamas" del Silkaram cubren los labios, dificultando así el habla humana. Los ojos se oscurecen y pierden toda la coloración humana. Los dientes parecen fundirse en uno, excepto los alargados caninos, que se convierten en colmillos que se retraen cuando no los utilizan.

• **Azhi Dahaka:** La forma de combate de los Nagah es una criatura terrorífica, una cobra gigante rematada con un torso en forma de barril y un poderoso conjunto de brazos. Incluso los Nagah que descienden de serpientes que no sean cobras presentan un regio "capuchón" en esta forma. Los Azhi Dahaka pueden desencajar la mandíbula a su propia voluntad y poseen discretas branquias que les hacen totalmente anfibios. Las extremidades de un Nagah en esta forma son tan flexibles como la columna vertebral de una serpiente. Bajo el torso, la cola (lo suficientemente gruesa como para mantener el equilibrio sobre ella) puede llegar a medir entre 5 y 7 metros, y a veces más. De las manos de los hombres cobra brotan garras tan terribles como las de cualquier Garou, y sus miembros son muy flexibles. La mayoría de los Nagah marcan su cuerpo con cicatrices, al igual que algunos Garou, que se convierten en lívidos patrones en esta forma.

Formas

Silkaram	Azhi Dahaka	Kali Dahaka	Vasuki
Fu: + 2	Fu: + 3	Fu: + 2	Fu: + 1
Des. + 0	Des. + 2	Des. + 2	Des. + 2
Re: + 2	Re: + 3	Re: + 2	Re: + 1
Ap: - 2	Ap: - 2	Ap. 0	Ap. 0
Man: - 2	Man. - 3	Man: 0	Man: 0
Dif: 7	Dif: 6	Dif: 7	Dif: 6
Mordisco + 1	Mordisco + 2	Mordisco + 1	Mordisco + 2
Veneno †	Veneno †	Veneno †	Veneno †
Garras + 1	Garras + 2	Garras + 1	
	Constricción*	Constricción*	
	Provoca el Delirio		

* En esta forma, el Nagah puede utilizar su cuerpo para apresar a un oponente con su Fuerza (daño no agravado) mientras lucha con otro utilizando los brazos. El Nagah debe hacer primero una tirada de Destreza + Pelea para golpear; para mantener a la presa, debe hacer una tirada de Fuerza + Pelea con una dificultad equivalente a la Fuerza + Pelea -2 del oponente.

† El veneno de los Nagah circula por el cuerpo a una velocidad sobrenatural. Aunque no puede dañar a los espíritus (ni siquiera a los espíritus Materializados), tiene efecto en los vampiros (aunque el daño se reduce a la mitad). Los Nagah y los Kumo son inmunes a sus propios mordiscos venenosos, pero no a los de la otra especie. Un Nagah puede inyectar veneno tres veces antes de vaciar las bolsas que lo contienen detrás de sus colmillos; sin embargo, al escupir el veneno consume dos dosis, debido a la cantidad que se necesita para asegurar una cobertura adecuada.

• **Kali Dahaka:** Esta forma recuerda a la gran cobra real y es tan gruesa como la pierna de un hombre. Además, la forma Kali Dahaka de muchos Nagah conserva los brazos, aunque se consideran antiestéticos. La mayoría de los Nagah prefieren adoptar esta forma sin los brazos (es posible con una segunda tirada de Resistencia + Impulso Primario, dificultad 7). Las cicatrices rituales de los hombres serpiente también permanecen, aunque cambian de tono y son más difíciles de distinguir. La forma en Kali Dahaka dispone de branquias, de modo que el Nagah en esta forma de "gran cobra" puede respirar perfectamente bajo el agua.

• **Vasuki:** La forma Vasuki es idéntica a la de una cobra normal.

Dones

Estos Dones son más comunes entre los Nagah de las Cortes; aquellos que abrazan el Camino de la Virtud de Esmeralda empieza a jugar con un Don de los Nagah, otro de Raza y un Don común de los hengeyokai. Todos los Dones de los Nagah los enseña Wani.

• **Ojos de los Reyes Dragón (Nivel Uno):** Este Don permite al Nagah ver a través de cualquier obstáculo que no sea una pared sólida. Las aguas turbias parecen claras y los espacios cubiertos de niebla, humo o oscuridad no suponen ningún problema. Los ojos del Nagah relucen cuando usa este Don.

Sistema: El jugador hace una tirada de Gnosis (dificultad 6), debiendo utilizar Percepción + Alerta para que el Nagah

pueda detectar a algún enemigo [illegible] Naturado conservan sus efectos contra los Ojos de los Reyes Dragon, aunque se resta 2 punto a la penalización del Nagah para ver al personaje

• **Olor a Agua Corriente (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash.

• **El Ojo del Asesino (Nivel Uno):** Como el Don del Senor de las Sombras. Defecto Fatal

• **Sentido de la Presa (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash

• **Velo de Want (Nivel Dos):** El Nagah puede [illegible] supervivientes recuerden su existencia. Cualquier persona que haya visto al hombre serpiente podrá recordar que se encontró con algo, pero la entidad con [illegible] se olvidará tan rápidamente como el humo. Un Kojin que haya luchado con un Nagah afirmará que fue atacado por un Zhong Lung o un Makade pero no pensará en la posibilidad de que fuera un hombre serpiente

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y hace una tirada de Manipulación + Subterfugio contra una dificultad idéntica a la Percepción + Alerta de su objetivo. Aunque sólo se necesite un éxito, con tres más la víctima olvidará incluso haber tenido un encuentro, sufriendo una completa amnesia respectiva al incidente. Este recuerdo no quedará alterado ni borrado, simplemente le desaparece por completo de la memoria de la víctima

• **Bendiciones de Kali (Nivel Tres):** Con el Don de Kali el Nagah desarrolla armas y armaduras naturales. Sobre su escamosa piel del hombre serpiente se forman unas placas óseas que le proporcionan una defensa natural contra la mayoría de los ataques y a la vez, aumentan el daño que inflige en los combates cuerpo a cuerpo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y uno de Rabia, después hace una tirada de Resistencia + Impulso. Por [illegible] hace la armadura. Las placas óseas cubren todo el capuchón del Nagah y su torso, brazos y bajo vientre, sumando 3 a [illegible] Los [illegible] reservas de absorción. Las placas de los brazos [illegible] y hombros son puntiagudas y muy afiladas, de modo que el hombre serpiente inflige un daño de Fuerza + 3. Al [illegible] siguientes de este modo, es daño agravado. La armadura [illegible] afecta a la movilidad del Nagah, pues se protege todo el cuerpo. El capuchón del Nagah se extiende desde la coronilla hasta la mitad de la espalda, de modo que los órganos vitales están protegidos de los ataques por el frente y por la espalda, pero no por los flancos

• **Bendición de la Madre Río (Nivel Tres):** Al suplicar el favor de la Madre Río, los Nagah pueden rellenar su fuente espiritual obteniendo de su generosidad. Este Don se utiliza con la mayor reverencia y suele llenar al hombre serpiente de alegría, al contemplar el amor de la Madre a la que sirve.

Sistema: El Nagah debe estar una hora meditando ante un cuenco de agua de río, abriéndose a su alma para recibir su pureza. Cuando [illegible] meditar el jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 5) y bebe del cuenco, obtiene un punto de Gnosis por éxito. Este Don se puede utilizar con tanta frecuencia como sea necesario, pero los Nagah [illegible] las faldas de la madre Río y no lo usarán más de una vez al día, a menos que estén gravemente en apuros

• **Aliento de Dulce Amrita (Nivel Cuatro):** Uno de los [illegible] ejemplo de [illegible] Nagah. Permite [illegible] vapor curativo sobre el

mismo o un compañero. Aunque a los Nagah les quitaron el truco del secreto de la inmortalidad hace tiempo, no lo han olvidado por completo.

Sistema: El jugador gasta 1 punto de Gnosis y hace una tirada de Inteligencia + Medicina (dificultad de la Rabia de su objetivo o 6 para aquellos que no tienen Rabia). Cada éxito cura un Nivel de Salud del daño, aunque sea agravado.

• **Mirada de la Serpiente (Nivel Cuatro):** El Nagah puede cruzar su mirada con la de un enemigo y dejarle petrificado con su intensidad. Un enemigo bajo esta influencia es incapaz de realizar ninguna acción, excepto la de regenerarse.

Sistema: El jugador hace una tirada de Manipulación + Intimidación contra la Fuerza de Voluntad del Oponente. Con un éxito, la víctima queda paralizada de miedo y puede pasar horas o días congelada, experimentando el equivalente de un petit mal epiléptico. Sin embargo, los efectos de este Don sólo duran hasta que se distrae a la víctima (por ejemplo, si la atacan). En cuanto se le molesta físicamente, la víctima se libera de la Mirada de la Serpiente. Este Don sólo funciona sobre un oponente a la vez. Quien haya sido golpeado por estos efectos, será inmune a ellos hasta la siguiente escena. Los Nagah suelen utilizar este Don para escapar de enemigos poderosos, pocos lo utilizan para conseguir ventaja en el combate.

• **Aliento de los Señores Dragón (Nivel Cinco):** El Nagah, al utilizar este Don, exhala grandes bocanadas de gas abrasador. Los gases parecen llamas y producen daño agravado a los adversarios, pero no pueden provocar la combustión de los materiales.

Sistema: El jugador debe pasar con éxito una tirada de Destreza + Armas de Fuego para que el Nagah golpee al oponente. El número de dados de daño equivale a la Gnosis del hombre serpiente. Este daño es agravado y los gases tienen un alcance efectivo de 6 metros.

• **Invocar la Inundación (Nivel Cinco):** El hombre serpiente puede invocar a la propia Río para que se levante y tome medidas contra aquellos que los ofenden. Este Don no se suele utilizar en la actualidad, pero la leyenda cuenta que pueblos enteros desaparecieron al ofender a un Nagah.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis y hace una tirada de Gnosis. El Nagah hace que las aguas se levanten rápidamente en una extensión de varios kilómetros (un radio de un kilómetro y medio por éxito) causando todo tipo de destrozos.

Ritos

Los Nagah son criaturas muy detallistas y están orgullosas de utilizar diversos ritos de purificación y chamanaje para demostrar su devoción hacia sus Madres. Sin embargo, intentan no utilizar demasiados ritos de invocación o atadura, pues sólo tienen buenas relaciones con los siervos de Wan.

Rito de la Bendición del Río

Nivel Uno

Este Rito de Armonía es un ritual de purificación de los Nagah, que se realiza tras la muerte de un gran enemigo. Los Nagah deben arrodillarse a la orilla de un río o arroyo para representarlo, y rendir homenaje a las aguas que corren por él. Mientras cantan una letanía de mantras y alaban a las Tres Madres, se lavan en el río después cambian en Azni Dahaka para sacudir las gotas de su capuchón. Este rito se considera más auspicioso cuando se realiza a la luz de la luna, pudiendo ver así a las Tres Madres.

Sistema: El Nagah hace una tirada de Carisma + Rituales con una dificultad de la Gnosis o la Rabia de los nuevos del Wyrm que ha asesinado, con la que sea mayor (El Narrador puede sustituir otros Atributos como el Chi para los Kuei-jin u otros adversarios). La dificultad se reduce en un punto si el rito se realiza a la luz de la luna. Si tiene éxito, el Nagah puede librarse de cualquier mancha externa que pueda haber aparecido al cumplir con sus obligaciones, y se fortalece espiritualmente para enfrentarse a su siguiente confrontación, ganando tres puntos de Fuerza de Voluntad. En el resto de los aspectos, este rito es casi idéntico al Rito de Purificación (ver **Hombre Lobo**), con la única diferencia de que sólo los Nagah pueden realizarlo.

Estereotipos

• **Hakken:** Volvieron a las sendas humanas hace tiempo y por eso están firmemente enredados en la telaraña de la Tejedora. Debemos cortar los hilos, incluso aunque los Hakken pierdan algo de carne durante la operación.

• **Khan:** Son orgullosos y poseen una raza mejor de lo que puede ser bueno para ellos. Prevenir la caída de los Khan, pues podría significar la llegada de la Sexta Edad.

• **Kitsune:** Los zorros sólo tenían una cola cuando nuestra canción de deber se entonó por vez primera. ¿Cómo podemos juzgar adecuadamente qué hacen mal si ellos no enaltecen aquello que saben que está bien?

• **Kumo:** [silbido suave] Aquello que se decretó que fuera, debe ser.

• **Nezumi:** Nuestros hermanos pequeños, pero están demasiado llenos de codicia, a pesar de conocer las siete verdades reales del juicio.

• **Same-Bito:** Ellos también parecen ser hijos de tres madres. ¿Pero acaso el Mar puede ser tan bello como nuestra Tercera Madre si sus hijos son tan brutos?

• **Tengu:** Si alguno de nuestros aliados puede traicionarnos, serían los Tengu con sus lenguas descontroladas. Debemos recordarles una y otra vez que somos sus amigos, y saldríamos muy mal heridos si sus habladurías nos causaran un prejuicio.

• **Zhong Lung:** Demasiada sabiduría, demasiado sacrificio. Se han purificado a ellos mismos a costa de su propia sangre. Honramos a aquellos que quedan.

• **Pueblos del Crepúsculo:** Ya podemos ser sus presas como ellos las nuestras. No temo a la muerte, pero temo a la Rueca si las antiguas guerras vuelven a comenzar. Nunca les mostréis algo más que un simple platillo de la balanza.

Cita

Has ido tejos y te las escondiste bien, pero no puedes esconder el lugar vacío del Infierno al que conducen tus huellas, ni silenciar los cuchillos de plata de los demonios que gritan sobre como amantes despechados. Ya es hora de que dejes de eludir tu destino y asumas tu lugar.

Nezumi

Fuego Purificador

El hedor a humanidad flotaba en la plaza del mercado. Miles de hombres, mujeres y niños se empujaban para abrirse paso en un área de unos pocos kilómetros cuadrados, compitiendo con el olor del pescado podrido, la carne caliente y la orina de cerdo. Yo Fa arrugó la nariz, intentando no palidecer ante esa fetidez avasalladora. Se abrió paso entre la multitud y finalmente, consiguió ver a su víctima humana: un anciano de unos setenta años que alababa a gritos las virtudes de sus petardos "Brillantes como el Cielo" ante los monos que le rodeaban. Yo Fa podía sentir el frío acero de las dagas kris que escondían junto a él. Hizo un esfuerzo para controlar su rabia.

En las últimas semanas, en esa ciudad habían sacrificado cientos de ratas; gran parte de su Parentela había sido asesinada, pero las hordas humanas seguían inundando la ciudad. Muchos escapaban de la pobreza de las zonas rurales para sufrir en los tugurios de las ciudades más grandes, en una lucha desesperada por conseguir una vida mejor. ¿Cuándo aprenderían? ¿Y cómo podían permitir las Cortes que hubiera tantos humanos a los que alimentar concentrados en un lugar?

Cautelosamente, avanzó hasta el anciano y se quedó a pocos centímetros de él. Los cuchillos gritaban pidiendo sangre, pero Yo Fa pudo contener sus instintos como Nezumi. Sus deseos pugnaban por salir, pero él se limitó a dejar caer un pequeño paquete a los pies del anciano. El contador que había junto a los explosivos del interior de la caja le permitiría llegar hasta el otro extremo del mercado, esconderse en las alcantarillas y escabullirse hasta su nido. El anciano había empaquetado miles de fuegos artificiales en su abarrotado puesto, ahora cientos de humanos perderían la vida en la explosión.

Yo Fa reía de alegría. En momentos como este, le encantaba su trabajo de exterminador.

Descripción

Desde el amanecer de los tiempos, los humanos han superpoblado las mayores ciudades del este de Asia. Los mercados de Mongkok y Hong Kong, los tugurios que rodean Pequín, las alcantarillas y metros de Tokio... en el Lejano Oriente se encuentran algunas de las ciudades más atestadas y magníficas del planeta. Las Razas Cambiantes intentan mantener el equilibrio en Oriente, pero los hombres lo destruyen. La superpoblación incontrolada de la raza humana está amenazando el equilibrio entre el Hombre y la Naturaleza.

Durante la Segunda y la Tercera Edad del Mundo, los Nezumi trabajaban diligentemente para evitar que los primeros pueblos crecieran demasiado rápido: les robaban los alimentos, gastaban los cimientos de sus casas e incluso les llevaban enfermedades mortales. Cuando el Impergium finalizó durante la Cuarta Edad, los astutos Hijos de Rata sabían que algún día tendrían que trabajar en el que habían fracasado todos los demás. Cuando

los Hombres Rata del Concordato Occidental fueron perseguidos, el ideal de equilibrio de los *shen* permitieron que los hengeyokai pensaran en los Nezumi como en una fuerza vital yang. A medida que pasaba el tiempo, Rata compartió sus conocimientos de Guerra (pues no cabe duda de que ésta es su apariencia como tótem) con muchos hengeyokai, especialmente con los Hakken y los Nezumi. Bajo las orientaciones de Rata, las razas orientales desarrollaron dos métodos muy diferentes de conseguir potencia ofensiva.

Los Hakken actuaban como maestros del primer método, llamado Guerra Elevada. Aunque las campañas nocturnas de Oriente fueron siempre brutales, los guerreros debían respetar los códigos establecidos por la casta de bushi, y cuando tenían que derramar sangre, lo hacían siguiendo unas tradiciones formales y humanitarias. En tiempos de conflicto, mantenían esta forma de guerra hasta que un bando recurría a tácticas que violaban el Código de Bushido. En aquel momento, los guerreros abandonaban sus normas de confrontación y honor y comenzaba la Guerra Baja. Después de que los Hakken dieran a conocer el primer asesinato, secuestro o misión de espionaje, los cambiaformas estaban obligados a confiar en el talento de las criaturas más retorcidas de las sombras. Desde que los samurai empezaron a existir, los Nezumi han sido los maestros de la Guerra Baja.

A diferencia de los honorables bushi de los Hakken, la mayoría de los Nezumi vivían con los eta, miembros de la casta más baja de la sociedad japonesa. La Parentela elegida por los homínidos Nezumi solían ser extranjeros o inmigrantes que estaban en Japón (normalmente coreanos o chinos continentales). Los eta solían ser humanos que desarrollaban tareas que los nihon-jin civilizados consideraban sucias; entierros, ejecuciones, el curtido del cuero y las infames artes de los ninja eran los negocios familiares de los eta en tiempos feudales. Incluso fuera de Japón, los Nezumi se reproducían con estos marginados. Los hijos de Rata deambulaban libremente y establecían nidos por toda Asia, desde los distritos de los intocables de la India hasta los tugurios de Filipinas.

Actualmente, los Nezumi han establecido sus nidos en los vecindarios más empobrecidos. Aunque las ratas siempre han sabido cómo ocuparse de la superpoblación, los humanos continúan multiplicándose a un ritmo alarmante. Rodeados de la inmundicia de las metrópolis urbanas que se están viniendo abajo rápidamente, los Nezumi se han esforzado en repoblar su raza.

Afortunadamente, los Hombres Rata orientales están proliferándose a un ritmo más rápido que sus primos occidentales los garou. Aunque los occidentales han sido mucho más sutiles con su resurgimiento, los Hombres Rata orientales están más impacientes por volver a sus antiguos papeles. Los cada vez más numerosos Hijos de Rata han vuelto a transmitir enfermedades, robar alimentos, exigir violencia, provocar disturbios y extender el caos. No respetan la ley humana... o lo que es lo mismo, la vida humana. En un mundo invadido por los humanos, algunos ya han iniciado su Guerra Baja contra la humanidad.

Su arsenal de armas de Guerra Baja va en aumento. A los terroristas se les culpa de los componentes químicos y biológicos que se preparan en los laboratorios, aunque la tendencia más exótica ha sido creada por los Hijos de Rata, un cuchillo en la noche, un maletín de explosivos en un mercado atestado de gente, gas venenoso liberado en un metro japonés... todo esto mismo. La Guerra Baja consiste en destruir a los enemigos utilizando cualquier método. Ya sean cientos (o miles), los humanos mueren durante el proceso y el equilibrio entre la vida y la muerte en el Lejano Oriente se va recuperando lentamente.

En consecuencia, los Hakken y otros *shen* deben aprender la importancia de seguir con la Guerra Elevada. Los miles de millones de humanos que viven en el este de Asia deben coexistir en paz. Si no es así, la alternativa dependerá de las tácticas de los Nezumi. Si los Hakken fracasan, los Hijos de Rata tomarán el relevo. Unos ojos brillantes observan desde la oscuridad; unos dientes afilados rechinan anhelantes. El número cada vez mayor de Nezumi presagia la llegada de la Sexta Edad. En el Fin de los Tiempos, los Hijos de Rata están regresando lentamente al mundo.

Organización

La raza de los Hombres Rata es probablemente la más unida de todas las Razas Cambiantes. Por necesidad, han aprendido rápidamente las identidades de sus hermanos. Poseen unos sentidos intensificados que les permiten sentir miles de variaciones de los aromas de su especie. Ya sean orientales u occidentales, los Hombres Rata consideran que todos los hijos de Rata forman parte de una gran familia. Al igual que en occidente, los Hijos de Rata se llaman entre ellos hermanos, hermanas, tíos o tías.

Los Nezumi importantes tienen tres nombres: un nombre humano, un nombre de grupo y un nombre de corte. Por ejemplo, Yo Fa, un ilustre Rondador del Cuchillo, también se le conoce como Garra Venenosa. Su nombre de corte se forma a partir de una serie de sonidos sutiles, chillidos, resoplidos y rechinadas.

A los Garou les resulta fácil subestimar la cantidad de Nezumi que hay en una ciudad. Entre otras razas como los Kitsune o los Khan, los homínidos son la raza más poblada. Para los Nezumi, la raza rodens es la más común. Por cada homínido furtivo que pueda descubrir un intruso, hay docenas de Nezumi rodens y una centena de Hombres Rata desovando en un nido cercano. Esto explica porqué continúa habiendo leyendas sobre lo raro que resulta encontrar un hombre rata, incluso en Tokio y Hong Kong.

Sin embargo, muchas ratas no consiguen sobrevivir al horror de la Plaga del Nacimiento, el reto al que se someten sus jóvenes. La inmensa mayoría de Nezumi mueren jóvenes... son aislados por la enfermedad, asesinados o comidos. Sólo los más fuertes... y más astutos... sobreviven. Para prepararse para la guerra, hordas de ratas pelean en escaramuzas bajo tierra, combatiendo en los túneles fabricados por el hombre y en los roídos por las ratas. Esto hace que haya un control sobre la población local. Durante esta época de prueba suele haber muchas víctimas, pero a medida que se acerca la Sexta Edad, este adiestramiento resulta imprescindible. A veces surgen conflictos en la superficie, aunque no suelen requerir demasiados guerreros. Las pruebas desaparecen rápidamente entre el caos de los peores tugurios urbanos.

Un Nezumi que vive lo suficiente para ser la criatura más anciana del nido se convierte en su sensei, el antiguo de grupo. Este sabio maestro enseña conocimientos sagrados, métodos para resolver conflictos entre los ratas, sutiles métodos de confrontación y, cuando es necesario, furtivos métodos para asesinar a enemigos y rivales. Aunque hay pocos antiguos Nezumi, a su

nos han empe... vist... Las cortes locales de los Hacker... de los Cor... ...reciéndose a... ...s Señores Orientales en la Guerra Baj... ...nuevemos

Rasgos

Todos los Hombres Rata comparten unos rasgos c... manes: un absoluto sentido de la orientación bajo tierra, un sentido espacial muy desarro... llado y una excelente visión nocturn... ...tidos en forma humana (gastando un punto de Gnosis un Nezumi puede ver en la más absoluta os... curidad durante todo el día). Cuando se encuentran bajo tierra, estas ratas pue... den encontrar fácilmente su camino por los laberintos del alcantarillado y las re... des de túneles, aunque jamás hayan es... tado en ellos. Como también tienen un excelente oído, todas sus tiradas de percep... ...ión tienen una dificultad -1.

A medida que crecen, aprenden otros talentos. Aquellos que sobreviven al primer año de vida pueden escoger un auspicio. En esta elección suelen influir las alucinaciones de la Plaga del Nacimiento: si un Nezumi crece abrazando el Camino de la Virtud de Esmeralda o el Rito del Camino Abierto decide su auspicio. Hay pocas diferencias entre los auspicios orientales y los occidentales. Todos los Nezumi ascienden de rango utilizando el cuadro de Renombre correspondiente a los auspicios de los sentai (los Videntes ganan rango como Especialistas, los Rondadores, como Linternas, los Guerreros, como Lunas y los Corredores del Túnel, como Hojas). Una vez han escogido su camino trabajan con otros Guerreros, Rondadores, Corredores y Videntes para construir, proliferarse y destruir.

- **Videntes**

Rabia inicial: 1

Los videntes ensenan y preservan los Ritos de los Nezumi. Los místicos de la familia realizan ceremonias que provocan la Plaga del Nacimiento, revelan nuevas Plagas Sagradas y si sus leyendas son ciertas, abren nuevos caminos por los que caminar a otros seres. Los Videntes hablan de un refugio para los Hombres Rata, un reino místico donde miles de millones de Rata esperan para regresar al mundo... pero todavía tienen que demostrar si estos cuentos de hadas son ciertos o no.

- **Corredores de Túneles**

Rabia inicial: 2

Los ... Nezumi suelen estar ... ...s por ... ...ue ... ...de pro... ...les urbanas y laberintos infinitos de túneles. Los Corredores son los mensajeros y los exploradores de la raza. Las ratas con este auspicio cuentan con un lenguaje tradicional basado en rascar y rechinar. Al gritar en tuberías que bajan hasta lo más profundo del subsuelo, sus mensajes pueden llegar muy lejos. Se rumorea que tienen acceso a ritos y magias similares a las sendas espirituales de los Garou.

• Rondadores
Rabia inicial: 3

Al igual que los legendarios ninja del Japón feudal, los Rondadores son expertos en los métodos más furtivos de Guerra Baja. Todos los Nezumi son sigilosos, pero los Rondadores han sido bendecidos con Dones que les sitúan entre los asesinos más letales del mundo sobrenatural. En cualquier nido, el Rondador más anciano es el candidato que tiene más posibilidades de convertirse en el sensei del nido. La mayoría son de raza homínida.

• Guerreros
Rabia inicial: 5

Los guerreros de las diferentes razas utilizan unas tácticas muy distintas de Guerra Baja. Los Nezumi homínidos son los que se suelen encontrar en la superficie, pues son los que mejor esconden su forma real. Los Guerreros homínidos aprenden a luchar en pequeñas manadas de dos o tres, ocultan sus armas más letales, se esconden en las sombras y, sobre todo, solucionan los conflictos con gran rapidez y sigilo.

A los Nezumi metis les irritan estas restricciones y esperan que llegue el momento en que puedan adoptar sus formas verdaderas y puedan empuñar sus Dagas de Sufrimiento con orgullo. Como tienden a ser impacientes, todas sus tiradas de Rabia tienen una dificultad de – 2. Su otra táctica favorita es la fuerza bruta.

A los guerreros rodens no les importa esperar en el subsuelo para ayudar a sus hermanos homínidos y metis. Suelen acechar bajo las calles de la ciudad en grandes grupos, confiando en que sus instintos les guíen hasta la batalla. Cuando una manada de homínidos sea derrotada, una gran horda formada por cien rodens y hombres bestia estará esperando cerca para acabar el trabajo.

Razas

• Homínido
Gnosis inicial: 1

Los Nezumi homínidos son encarnizadamente independientes. Estos inconformistas hacen sus hogares lejos del nido, aunque intentan establecer nuevas bases raciales allá dónde van. La forma guerrera de la rata establece manadas para controlar sus dominios. Los Nezumi homínidos suelen mostrar uno o dos signos de su herencia, como unos ojos estrechos y brillantes, dientes incisivos más largos, cara más angosta o, incluso una corta (y disimulada) cola prensil.

• Rodens
Gnosis inicial: 3

La inmensa mayoría de Nezumi son de la raza rodens, por eso, los humanos y los Hakken suelen subestimar la población de un nido. La "mente colectiva" de las hordas debe decidir la población adecuada. Si se equivocan en el número, sus hijos se devorarán entre ellos o lucharán hasta que se vuelva a recuperar el equilibrio. A pesar de ello, a medida que se acerca la nueva era, las hordas de rodens están creciendo lentamente.

• Metis
Gnosis inicial: 5

Los Nezumi metis son bastante raros, pero no acarrean el estigma social que padecen los Garou metis. Su fuerza y poder les proporciona un lugar de honor en las manadas y hordas guerreras. Cuando dos Nezumi crean un metis, suelen abandonarlo, pero confían en la horda o en el nido para que lo críen adecuadamente. Los metis raramente aprenden el lenguaje de los homínidos y prefieren emitir chillidos y rascadas para comunicarse con los demás.

Formas

Crinos	Rodens
Fu. + 1	Fu: - 1
Des. + 4	Des: + 2
Re. + 1	Re: + 2
Ca 2	Ca -3
	Man 2
Ap 0	
Dificultad 6	Dificultad 6
Mordisco Fu +2	Mordisco Fu +0

Formas

Los Nezumi pueden asumir tres formas. Los rodens y los homínidos vuelven a su forma original cuando son asesinados, aunque un Nezumi metis suele revertir a la forma rodens tras la muerte.

• **Homínido:** Asumir la forma en homínido resulta bastante complicado para los metis y extremadamente complicado para los rodens. Los largos años que llevan ocultando su número ha actuado en detrimento de los Nezumi. (Los metis tienen una dificultad + 1 para adoptar la forma humana, los rodens, de + 2.) Por supuesto, los Nezumi homínidos pueden cambiar a la forma humana de forma inmediata, también poseen habilidades que les ayudan a mezclarse con los elementos más desaseados de la sociedad humana.

• **Crinos:** La forma en crinos se reserva para las circunstancias más peligrosas y violentas. Esta forma corta, de densa masa muscular, es el arma más fuerte que un guerrero puede ocultar. Los crinos no parecen más que ratas encorvadas de metro y medio de altura, que se levantan sobre sus pies posteriores; incluso sus extremidades parecen más de rata que de humanos. Los dientes de Crinos son largos y peligrosos y un Nezumi en esta forma de guerra puede morder fácilmente la madera e incluso el hormigón. A diferencia de los Hombres Rata occidentales, los Nezumi producen Delirio completo a los mortales asiáticos (sus acciones durante la Cuarta Edad fueron tan malas como cualquiera de las de los Garou durante el Impergium). Los humanos que han presenciado a un Nezumi en Crinos suelen recordar las leyendas urbanas sobre los horrores de los tugurios y hacen lo imposible por olvidar lo que han visto.

• **Rodens:** Esta forma es, esencialmente, una rata muy grande, de un tamaño parecido al de los gatos. Las historias sobre rodens que son capaces de manipular con delicadeza objetos con sus garras son algo exageradas, más o menos.

Dones

Los Nezumi utilizan casi todos los Ritos de los Hombres Rata que se detallan en **La Guía del Jugador de Hombre Lobo**. Los Dones que se citan a continuación son los que se suelen utilizar con mayor frecuencia en Oriente, pero los Hombres

Rata occidentales pueden aprenderlos de un sensei generoso o de una Rata Yaglina.

• **Cazador entre el Gentío (Nivel Uno):** Miles de años escondiéndose y rondando, llevando a cabo actividades secretas que, formalmente han rechazado las Cortes, han enseñado a los Nezumi a sentir la presencia de sus hermanos. Cuando se encuentra entre un gran grupo de gente, un Hombre Rata puede sentir si hay algún cambiaformas escondido entre la multitud. El Hombre Rata tendrá la oportunidad de huir o dar caza al cazador. Este Don lo enseña un espíritu Perro.

Sistema: Este Don requiere que se gaste un punto de Gnosis y se haga una tirada de Percepción + Sigilo, con una dificultad equivalente a la Habilidad de Sigilo de la criatura + 4.

• **Asaltar el Acopio Umbral (Nivel Uno):** Asaltar las reservas de grano y arroz es esencial para que sobreviva el nido. Mediante este Don, un Nezumi puede invocar a un pequeño grupo de espíritus Rata para que roben una pequeña cantidad de comida y la transporten por la Umbra hasta otro lugar que esté a un kilómetro y medio (aunque les puedan seguir durante el proceso). La comida que está a simple vista no puede ser robada (debe estar escondida o pasar desapercibida). Una variación de este Don permite que los espíritus corrompan y devasten escondrijos de comida. Este Don lo enseña un espíritu Rata.

Sistema: Este Don requiere un punto de Gnosis y una tirada de Astucia + Supervivencia. Los rodens pueden incautar y transportar algunos puñados de comida; los homínidos pueden transportar un par de kilos y un metro, hasta 5 kilos. Si el jugador gasta un punto de Rabia, podrá echar a perder una cantidad equivalente de arroz o grano con heces y orina.

• **Resistir Toxina (Nivel Uno):** Como el Don de los Fianna.

• **Manto de la Noche Más Oscura (Nivel Dos):** La oscuridad es la mejor aliada de un asesino. Un Nezumi puede invocar la fuerza de su tótem para que ayude a las hordas de rodens o a las manadas de homínidos. Durante el trayecto de la rata de invasión, pequeñas ráfagas de viento apagan las fuentes luminosas y los sistemas eléctricos pueden tener cortocircuitos. Esto hace que la utilización de otros Dones (como el de la Capa de Sombras) resulte más sencilla.

Sistema: Bajo tierra o en el interior de algún lugar, se tendrá que hacer una tirada de Inteligencia + Sigilo y se gastarán 3 puntos de Gnosis. El efecto atenúa en 1 punto la dificultad de cualquier tirada de Sigilo para Dones de Sigilo o Subterfugio. Por 5 puntos de Gnosis, el Tótem de Rata puede nublar el cielo total para conseguir el mismo efecto en el exterior. Los resultados duran un minuto por cada éxito.

• **Secretos de los Túneles (Nivel Dos):** Como el Don de Roehuesos: Armonización.

• **Lamentar el Pánico de las Hordas (Nivel Tres):** Si los humanos realmente fueran civilizados, no permitirían que sus ciudades estuvieran tan abarrotadas. Los Nezumi pueden sacar provecho de este primitivo defecto activando el Don. Su práctica sólo es posible en medio de una multitud o, como mínimo, cincuenta o sesenta humanos. El Nezumi canta un lamento fúnebre con un sonido elevado y lúgubre, en un tono que el oído humano no puede percibir. Después de unos minutos, los humanos se sienten intranquilos y pronto empiezan a empujarse entre ellos. La horda humana se puede hacer extremadamente peligrosa si siente la necesidad de huir. Aunque los seres Despertados son inmunes a sus efectos, pueden verse en problemas si se encuentran entre la multitud. Este Don lo enseña un espíritu del Miedo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 7). Si obtiene al menos 3 éxitos, la multitud empieza a hacerse paso a la fuerza hacia una salida concreta. Con cuatro éxitos, la multitud entra en pánico y se hace tan violenta que cualquiera en su camino y que no forme parte de la oleada será arrastrada a la multitud. Cada una de las víctimas sufre un daño en el Nivel de Salud (dificultad de 8 para ser absorbido).

Con cinco éxitos, la multitud huye. Cualquiera que esté atrapado entre la multitud deberá hacer una tirada de Destreza + Atletismo (dificultad 8); el fracaso indica que el desafortunado será pisoteado por una ola de carne humana. La víctima gasta un punto de daño en el Nivel de Salud cada turno hasta que se consigue levantar (hasta entonces, puede intentar absorber el daño con una dificultad de 9). La parte más insidiosa de este Don es su duración: diez minutos por cada éxito sobre la tirada inicial.

• **Roer (Nivel Cuatro):** Como el Don de Lupus.

• **Automordisco de la Serpiente (Nivel Cinco):** Este Don es un ejemplo perfecto de qué es lo que los Nezumi denominan justicia poética. Simplemente con tocar a la víctima y hacer una maldición rápida y en voz baja, los Nezumi pueden invertir el veneno de un enemigo. Los Bakemono se asfixian en su propia bilis, los Kumo sufren los efectos de su propio veneno y los Kuei-jin son destrozados por sus propias toxinas Yin. Este Don lo enseña un espíritu Hongo.

Sistema: El Nezumi debe tocar a su víctima y [illegible] tiradas de Carisma + Empatía y Gnosis y tirada enfrentada para hacer un éxito por cada

de Astucia + Medicina (dificultad equivalente a la Fuerza de Voluntad del oponente). La víctima sufre inmediatamente los efectos completos de todos los poderes venenosos, tóxicos, radiactivos, corrosivos o ácidos que posea, sin que se tengan en cuenta las inmunidades que pueda tener. Un Nagah tendrá que resistir inmediatamente los efectos de su veneno mientras que un Kuei-jin tendrá que resistir sus Disciplinas Shintai más tóxicas. Incluso los humanos envenenadores se verán de repente afectados por el cianuro o algo peor, dependiendo de la regularidad con que practiquen este arte. Aunque este Don no afecta a los espíritus, puede ser letal para los *shen* que utilizan un arsenal de ataques tóxicos.

Ritos

Los Nezumi son muy ritualistas y tratan sus prácticas místicas con una reverencia que puede sorprender a aquellos que no conocen a los andrajosos y siniestros hombres rata demasiado bien. Veneran a sus espíritus aliados, y a su vez, sus espíritus privilegiados (suelen ser encarnaciones de las caras menos poderosas de la Madre, como la enfermedad o el miedo) tratan a los Nezumi con gran respeto. Conocen la mayoría de los ritos que aparecen en **Hombre Lobo** y tienen muchos otros trucos repugnantes; a continuación os ponemos un ejemplo.

Rito de la Plaga del Génesis

Nivel Cuatro

Los videntes son los que mantienen la sabiduría antigua, pero también reciben ciertas revelaciones que les ayudan a resolver problemas. Si se les mantiene aislados durante al menos una semana, los Videntes de un nido se pueden agrupar para crear una nueva enfermedad que se extenderá por el asentamiento humano más cercano. Sucumbir a la enfermedad suele dejar incapacitado a un humano durante una semana o así. Sin embargo, si es el humano correcto, el Rito es una excelente forma de prepararlo para su asesinato o secuestro.

Sistema: La tirada inicial para este rito es Inteligencia + Rituales (dificultad 9); cada Vidente adicional reduce la dificultad en 1 punto (hasta un mínimo de 4). La plaga dura un día por cada éxito. Los rodens pueden entonces cubrir un área tan grande como una manzana de una ciudad y extender la enfermedad. Todos los que vivan en ese vecindario deberán hacer una tirada de Resistencia. La dificultad dependerá del nivel de superpoblación, una comunidad de la China rural puede tener una dificultad de 5, mientras que un bloque de pisos de Mongkok podría tener una dificultad de 9. Cada víctima (relevante para la historia, por supuesto) debe hacer con éxito una tirada de Resistencia cada día o perderá 1 Nivel de Salud. Afortunadamente, los Hakken de los Garou y otros *shen* tienen dones propios para recuperarse de la enfermedad.

Estereotipos

- **Hakken:** ¿Por qué sacrificar la victoria por el honor? Conceden demasiado valor a esa mierda del modo de bushido y eso les hace débiles.
- **Khan:** Je, je, je. Atraer a uno de esos bastardos a las alcantarillas y las hordas acabarán con él rápidamente. Por alguna extraña razón, estos misántropos piensan que son mejores cazadores que nosotros.
- **Kumo:** Unos gordos ciempiés con menos patas que agarrar entre vuestros dientes.
- **Kitsune:** Su astuto y rápido ingenio son admirables, pero parece que no se han dado cuenta de la inminente destrucción del mundo. Pobrecitos.
- **Nagah:** Unos condenados ojos rasgados que nos observan de cerca. ¡Son peores que los Khan. Si estos bastardos sin piernas se escurren dentro de nuestras guaridas, lo que reciban se lo tendrán merecido.
- **Same-Bito:** ¡Urrrgh! (Escalofrío). No comparten la decepción de los demás sobre lo que merece la pena de la humanidad, pero eso no significa que estos fanáticos no sean posibles aliados.
- **Tengu:** Admiro su talento como ladrones. Sin embargo, si pudiera escoger entre huir al subsuelo o escapar volando de mis enemigos, preferiría una buena alcantarilla.
- **Zhong Lung:** Saben qué está llegando, son unos lagartos inteligentes. Y saben que no tienen ningún derecho de hablar en contra de ello. Qué buenos profetas son.
- **Pueblos del Crepúsculo:** Estos gajin tienen poco sentido. ¿Por qué sienten que aquellos que extienden infecciones y enfermedades son "del Wyrm" y que aquellos que hacen tales cosas necesarias no lo son? Qué extraño.

Cita

Cuando brille el sol, el campo de batalla será vuestro. Cuando se ponga, conoceréis los dones de mi raza. Habeis aprendido a luchar contra lo que podéis ver, pronto tendreis que hacerlo contra lo que no podáis ver.

Same-Bito

Sensei Mizuchi

Hace tiempo, en la Edad de la Triste Belleza, las aflicciones del mundo preocupaban a los nobles Zhong Lung. Clamaron al Cielo pidiendo justicia contra los Wan Xian y fueron respondidos, aunque el mundo cambió para siempre. Para volverlo a equilibrar para enmendar por haber provocado que el karma de los Wan Xian cambiara, los hijos de los Reyes Dragón dejaron de invocar castigos para los shen y buscaron un modo de compartir su sabiduría. Un día, Meiying, la Bella Flor de los Zhong Lung, caminaba por la orilla de un mar del este que se hallaba cerca de las Tierras del Sol Naciente y vio un pequeño tiburón jugando cerca de la playa. Para su sorpresa, la forma de escualo cambió y pronto se convirtió en un joven. Se acercó para hablar con ella y le pareció brillante y curioso, aunque carente de iluminación y sabiduría. Meiying llamó a los antiguos, a los guerreros y a los estudiosos para explicarles un plan.

Aquí hay un joven, un hijo del mar que debe ser, parecido nuestro, pero... Aunque sus compañeros no tienen conexión con el mundo espiritual, conocen las historias del Señor Tiburón. Les pedimos que [illegible] las escuelas.

Los antiguos asintieron y enviaron al joven de vuelta a casa con una invitación para los líderes de su tribu.

El nombre del joven era Mizuchi y cuando volvió con los suyos, éstos se burlaron de él.

Joven estúpido. ¿Has pasado tanto tiempo pensando que se te ha podrido el cerebro? Los Reyes Dragón no tienen nada que hacer con nosotros, y los siervos del Trueno te castigarán por las mentiras que has contado sobre su señor.

Mizuchi no dijo nada, pero cantó una canción que Meiying le había enseñado, y en esa misma hora ella apareció ante los señores tiburón. Era tan impresionante que todos guardaron silencio por miedo y admiración.

La historia de Mizuchi es cierta —dijo la maravillosa hembra de Zhong Lung—, y como ha mostrado tanta sabiduría y valor será el nombre que os sitúe en vuestra senda.

Los señores tiburón la escucharon con respeto, aunque algunos se marcharon buceando aquella misma noche disgustados.

tados y no regresaron jamás. Muchos otros se quedaron y aprendieron los códigos de conducta que Mizuchi y Mu-ying establecieron para los hombres escualo de las tierras del este que después se llamaron Same Bito. En la actualidad todavía veneran al Sensei Mizuchi como al mayor de sus héroes y los Zhong Lung son sus más honorables aliados.

Descripción

Los Same-Bito son los homólogos asiáticos de los Rokea; sin embargo, sólo los suicidas compararían a ambos con cualquiera de los hombres tiburón actuales. Los Same-Bito han escogido la cultura de las Cortes en vez de la vida primitiva de sus parientes, y los largos años expuestos a las enseñanzas de Mizuchi y los Zhong Lung, por no hablar del Tapiz, les han alejado de los hábitos de sus primos Rokea. Sin embargo, su cultura es poco más que un revestimiento, a pesar de que llevan años viviendo con otros hengeyokai; los Same-Bito siguen siendo unos fieros depredadores y unos cazadores despiadados. Bajo su refinada epidermis sigue acechando la antigua brutalidad que heredaron de los hombres tiburón.

Debido al gran magnetismo personal de Mizuchi, algunos Zhong Lung les miran severamente y quizás Tiandi y sus siervos los presionan un poco, pues los Same-Bito tienen en el corazón el Código del Sensei Mizuchi, al menos en la superficie. Son un pueblo feroz y decidido, ansioso de demostrar su valía y eliminar de una vez su estereotipo de raza estúpida y primitiva. A los Same-Bito no les interesa demasiado la política ni las peleas de otros hengeyokai; tampoco consideran que su deber sea el de proteger las Tierras de la Madre Esmeralda. Sin embargo, enfurecen si sus hogares o los mares en general están amenazados. Cualquiera que busque su amistad descubrirá que la clave está en ayudarles a defender sus protectorados oceánicos; los miembros de los sentai en los que han formado parte los consideran letales y fieles, aunque un poco exóticos.

Al igual que sus profesores los Zhong Lung, los Same-Bito honran a Tiandi, Señor del Trueno, un vasallo de los poderosos Reyes Dragón. Sin embargo, los Zhong Lung ignoran que también veneran a su antiguo padre Teanoi, el Espíritu del Gran Tiburón. Este, de vez en cuando, les envía regalos que ellos guardan celosamente. Los Zhong Lung no tienen ni idea de que algunos Same-Bito están abandonando lentamente a Tiandi para servir a Teanoi. Como los Same-Bito no pueden cruzar la Umbra, no saben demasiado sobre las intenciones de Teanoi. Es posible que busque la reconciliación con los Rokea; por otra parte, sus Dones pueden ser una señal de lo satisfecho que se siente por el nuevo camino que han encontrado sus hijos. Buscar el conocimiento de Teanoi es el pasatiempo favorito de los extraños Same-Bito estudiosos.

Organización

Contrariamente a lo que los extranjeros puedan pensar, los Same-Bito son una tribu bastante gregaria y se reúnen en manadas de entre tres y doce miembros. En este aspecto son similares a los hombres lobo. Los hombres tiburón tienen Parentela en Tailandia, Oceanía, Indonesia y las zonas costeras de Japón y China. Las cálidas aguas del Sudeste Asiático son el hogar de muchas variedades de escualos; incluso en el Río Ganges se refugian tiburones. Allí donde haya agua salada, será probable que haya algún Same-Bito.

El liderazgo de los habatsu (bandos o manadas) de los Same-Bito se toma mediante un juicio con armas. La lucha tiene dos partes: una en tierra y otra en agua. Tres jueces arbitran cualquier disputa sobre los empates o las infracciones de las reglas. El perdedor debe soportar la burla de sus camaradas, pero este será el único castigo que reciban. Los Same-Bito admiran las cicatrices que suelen aparecer tras dichos juicios. Fuera de la jurisdicción de las manadas se siguen produciendo luchas eventuales.

Léxico de los Same-Bito

Habatsu: Bandos de los Same-Bito, similares a los clanes de los Hakken.
Irono: Un Same-Bito nacido por la noche.
Kabina: Forma en Homínido.
Karui: Same-Bito nacido de día.
Karvu: Forma en Gladius (Crinos).
Koshoku: Same-Bito nacido al amanecer o en el crepúsculo.
Mizuchi: El gran héroe de los Same-Bito que les dio los códigos de conducta.
Rongo: Raza homínida.
Tangaroa: Raza de los escualos.
Teanoi: El gran espíritu Tiburón que los Same-Bito veneran en secreto.
Tsufu: Forma en Glabros (Glabro).
Warui: Forma en Chasmas (Hispo).
Watasami: Hijos del mar; forma en tiburón.

El Código del Sensei Mizuchi

Aunque sea mucho más simple que las elegantes enseñanzas de bushido, los Same-Bito siguen el Código tan fielmente como les es posible. Los Same-Bito son extremadamente literales en sus lecturas y no suelen desviarse de lo que dicta la ley. Los principios básicos del Código son:

- *Atiende a los ancianos, les debes todo.*
- *Respeta a los miembros de la tribu, y ellos también te honrarán.*
- *El deshonor es la marca de los seres menores.*
- *La batalla es siempre honorable.*
- *Si estás vivo, todavía estás aprendiendo.*
- *Protege el territorio que Tiandi y los Reyes Dragón te han dado.*

En el centro de la sociedad de los Same-Bito cada vez son más los miembros que quieren rechazar estos códigos y volver a unos caminos más primitivos. Aunque de momento trabajen en secreto, pronto llegará el día en que salgan a la luz. Los discípulos de Mizuchi desean restablecer un estilo de vida más limitado y sediento de sangre entre los Same-Bito.

Auspicios

Nombre	Dones Utilizables	Rabia inicial
Karui	Ahroun	4
Koshoku	Galliard	3
Irono	Ragabash	2

Resulta extraño que los Same-Bito que alcanzan un estatus de liderazgo distan mucho de ser los mejores guerreros, es más, los Same-Bito de castas nobles son los descendientes de los "tiburones trasgo" de las aguas asiáticas. A pesar de que sus formas en tiburón sean pequeñas y débiles, y en Warui sean sólo igual de fuertes que los hombres tiburón en Watasami, estas extrañas criaturas con cuernos son veneradas como grandes maestros espirituales entre los Same-Bito y suelen ordenar a sus hermanos más grandes y fuertes misiones oscuras contra los enemigos de las Cortes del Mar.

Rasgos

Gracias a la civilizada orientación de los Zhong Lang, los Same-Bito se han alejado ligeramente de la sed de sangre y furia de los Rokea. Tienen tres auspicios, Karui, nacido durante las horas del día; Koshoku, nacido al amanecer o en el crepúsculo; y Irono, nacido durante la oscuridad de la noche. El Rango y el Renombre siguen las mismas normas que los correspondientes auspicios de los Garou (Ahroun, Galliard y Ragabash, respectivamente). Como se han desviado ligeramente de la de la salvaje senda de los Rokea, los Same-Bito tienen menos Rabia que otros hombres tiburón. Algunos de ellos lo consideran una debilidad y creen que Teanot hubiera deseado cambiar este equilibrio si hubiera sido apaciado de forma adecuada. Al igual que los Rokea, los Same-Bito sólo recuperan su Gnosis en el agua.

Los Kagesame, o espíritus tiburón, no son tan físicamente poderosos como sus colegas, sus formas en Watasami difícilmente son la imagen de la fiereza y sus formas en Warui utilizan las mismas modificaciones de atributos que otros hombres tiburón en Watasami. Sin embargo, los tiburones trasgo suelen ser los que mantienen los ritos de los Rokea y se les ha concedido la habilidad de caminar de lado con tanta facilidad como los Garou.

Todos los Same-Bito empiezan con una Fuerza de Voluntad 4. A diferencia de los Rokea, los Same-Bito pueden comprar Parentela humana, pero es coste es dos veces mayor que en de los demás Trasfondos (dos puntos por cada punto del dado). La inmensa mayoría de su Parentela no es humana, sino tiburón. Los Same-Bito no pueden comprar Vida del Pasado o Raza Pura, los Contactos se realizan casi exclusivamente entre otros *shen*.

Razas

Los Same-Bito se diferencian de los Rokea occidentales en que admiten que tienen dos razas: rongo (homínida) y tangaroa (tiburón), gracias a la unión de Mizuchi con Tiandi y los Zhong Lang. Los tangaroa siguen triplicando al número de rongo y las razas de tiburones tienden a despreciar a los Same-Bito homínidos. Nadie sabe con seguridad qué sucede con los metis, pero se supone que sus padres los devoran cuando nacen.

Las Gnosis inicial es comparable a la de los Rokea, sin embargo, los Same-Bito tienen restricciones similares a las de otras Bête, pues no pueden cruzar la Umbra a menos que sean Kagesame. Utilizan la Gnosis para Dones y ritos ocasionales, pero para poco más.

- **Rongo:** Los Same-Bito homínidos son muy raros de encontrar, pero son más comunes que los Rokea homínidos. Su escasez tiene bastante que ver con el desprecio que sienten los hombres tiburón por los humanos, pero también radica en el hecho de que el apareamiento entre un Same-Bito y un humano siempre produce Parentela, jamás un hombre tiburón. Un Same-Bito se debe aparear con la Parentela para tener un mínimo de posibilidades de crear un cambiaformas, y esto rara vez sucede. Sin embargo, los Same-Bito rongo están bajo la protección de su raza y normalmente están a salvo de las cacerías de los Rokea por los "que están en medio". Los rongo siempre se sienten irresistiblemente atraídos hacia el mar antes de su Primer Cambio... si es que no han crecido allí.

  Gnosis: 1

- **Tangaroa:** Los Same-Bito nacidos de un padre tiburón. Aunque los apareamientos entre Same-Bito y tiburones normales siempre produce hombres tiburón, de acuerdo con sus tradiciones, los Same-Bito sólo se aparean dos veces al siglo, cualquier otra cosa sería una afrenta para sus patrones.

  Gnosis: 3

Formas

De forma parecida a los Rokea, los Same-Bito tienen cinco formas. Kabina (Homínido), Tsufu (Glabrus), Karvu (Gladius), Warui (Chasmus) y Watasami (Hijo del Mar o Squamus).

- **Kabina:** No tienen cambios de Atributos. Debido a la falta de sangre humana en las líneas de sangre de los Same-Bito, los hombres tiburón en forma Kabina suelen ser gigantescas criaturas de rasgos primitivos y ásperos.
- **Tsufu:** La forma casi humana de los Rokea suele tener el doble de masa que la forma Kabina. Los ojos se abultan y la boca se agranda. Una incipiente aleta dorsal brota en su espalda.

Formas

Tsufu	Karvu	Warui	Watasami
Fue: +2	Fue: +4	Fue: +3	Fue: +2
Des: -2(+1)*	Des: -2(+1)*	Des: -1(+1)*	Des: +2
Res: +2	Res: +3	Res: +3	Res: +3
Man: -2	Man: -4	Man: -4	Man: -4
Apa: +2	Apa: 0		
Dif: 5	Dif.: 6	Dif.: 7	Dif: 5
	Mord.Fu+3	Mord.Fu+3	Mord.Fu+1
	Aletazo Fu+1		
	Piel tiburón	Piel tib	Piel tib

* En estas formas, los Same-Bito tienen mayor Destreza cuando están bajo el agua.

En las formas en las que la piel de tiburón del Same-Bito está completamente desarrollada, los adversarios pueden resultar heridos si lo golpean desarmados. Aquellos que agarran o golpean al Same-Bito sin llevar protección en las manos tendrán una Fuerza –1 en su reserva de daños; si el Same-Bito esta en forma Karvu, el daño será agravado.

como si fuera una joroba. Entre sus escamas aparecen membranosas, la piel se hace más espesa y tiene un aspecto aceitoso y oscuro, aunque no puede provocar daño como las formas más parecidas a tiburón. Los Esofu sólo pueden hablar mediante un siseo o susurro (aunque no haya demasiada gente que quiera hablar con una cosa que tenga semejante aspecto). Los Same-Bito no acostumbran a adoptar esta forma, aunque lo hacen con más frecuencia que sus primos Rokea.

• **Karvu:** La forma humanoide-tiburón es brutal y terrorífica. Mide unos tres metros y posee dientes afilados y pies palmeados. La cabeza y el cuello del Same-Bito se hinchan, las mandíbulas crecen y los ojos se abultan. Una doble hilera de afilados dientes llena sus encías y una piel espesa y dentada cubre su cuerpo; cualquiera que toque su carne con las manos sin protección será troceado. La forma en Karvu cuenta con agallas y pulmones, permitiendo tanto la respiración acuática como la de aire. A lo largo de sus brazos tiene pequeñas aletas con púas que podrían cortar a un humano (o a un hombre lobo) en tiras. La mayoría de los Same-Bito en esta forma tienen una piel marrón grisácea, aunque algunos tienden a un tono azulado. Los Same-Bito son mudos en esta forma pero pueden comunicarse entre ellos mediante impulsos eléctricos (en el agua tendrán un radio de medio kilómetro y medio, pero en tierra, de unos cincuenta metros).

• **Warui:** La forma en Warui evoca desagradables imágenes de enormes escualos devorando todo lo que encuentran, pues en esta forma son perfectamente capaces de hacer algo parecido. Esta forma combina el poder de los Karvu con la velocidad y destreza de los Watasami. Los Same-Bito suelen asumir esta forma cuando están en una batalla acuática, mientras que prefieren la anterior forma en Karvu si pelean en el mar o en tierra.

• **Watasami:** Al igual que los Rokea, los Same-Bito deben estar en el mar para asumir esta forma en tiburón. Los Watasami nadan tan ferozmente como cualquier tiburón y mantienen su piel protectora. En esta forma, el Same-Bito puede nadar a unos cincuenta kilómetros por hora durante largos trechos.

Dones

Los Same-Bito comienzan con tres Dones, escogidos de entre los que sean apropiados para su auspicio (Ragabash, Galliard o Ahroun), de raza (hominido para los rongo o lupus para los tangaroa) y de tribu. Aquellos que sirvan a las Cortes aprenden un Don común en vez de uno de auspicio. El narrador puede utilizar otros Dones, especialmente aquellos relacionados con el agua. Los hombres tiburón son cautelosos a la hora de utilizar públicamente Dones de Teanoi, por miedo a que los Zhong Lung u otros sospechen de su lealtad a otro que no sea Tiandi. Los Same-Bito suelen encontrar profesores que desean enseñarles los Dones comunes de las Cortes, aunque considerando lo terribles que son sus propios Dones, resultará sorprendente que prefieran los de las Cortes.

• **Shou de Zhong Lung (Nivel Uno):** Shou es la sabiduría de los ancestros; al invocar este Don, los Same-Bito consiguen consejos e información de sus aliados los Zhong Lung. Un espíritu Rana enseña este Don.

Sistema: Este Don no invoca a los ancestros de los Zhong Lung, sino que envía un mensaje al Zhong Lung más próximo de la Umbra. El Narrador debe advertir que puede pasar bastante tiempo antes de que el Zhong Lung conteste, aunque siempre lo hará. El jugador hace una tirada de Manipulación + Expresión (dificultad 6). Se necesitan al menos dos éxitos, la respuesta suele llegar durante el transcurso de la sesión.

• **Olor a Sangre (Nivel Uno):** Al utilizar este Don, el Same-Bito consigue la habilidad de sentir a los *shen*, hay algo en la sangre de los hengeyokai y otras criaturas que pone en guardia sus sentidos. Un espíritu Tiburón enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Percepción + Impulso Primario (dificultad 7). Si consigue al menos dos éxitos, el Same-Bito sabrá si un ser es *shen* o no. (Debéis advertir que no sabrá nada concreto, como por ejemplo si es un hengeyokai o un Kuei-jin).

• **Ver sin visión (Nivel Dos):** Los tiburones son sensibles a los cambios del campo magnético que les rodea, lo que les permite sentir a sus víctimas incluso cuando no ven. Este Don se puede utilizar en tierra, aunque es especialmente ventajoso en aguas oscuras y tenebrosas. Lo enseña un espíritu Calamar.

Sistema: Al gastar un punto de Gnosis y hacer con éxito una tirada de Percepción + Alerta, el Same-Bito podrá sentir los objetos o criaturas que se encuentren en un radio de 45 metros. Debe advertir que sólo se advierte la presencia y la forma general, no los detalles.

• **Mandíbulas de Hierro (Nivel Tres):** Como el Don de Ahroun de Nivel Cuatro: Mandíbula Crispada.

• **Hambre Voraz (Nivel Tres):** Los Same-Bito son muy expertos en morder y tragarse todo lo que quepa en su boca, ya sean remos, neumáticos o extremidades. Este Don permite a

...os hombres tiburón agrandar su boca y clavar los dientes en cas... todas las cosas. Lo enseña un espíritu Manta y no se puede utilizar en tierra firm...

Sistema: El Same-Bito gasta un punto de Rabia para invocar el Don. La dificultad de morder se reduce en 2 puntos y el hombre tiburón no puede clavar los dientes en objetos que sean demasiado grandes o con una forma demasiado extraña para ser engullidos. Los efectos duran una escena.

• **Mordisco del Destructor (Nivel Cuatro):** Como el Don de Nivel Cinco de Fenris. El Mordisco de Fenris.

• **Forma Tsunami (Nivel Cuatro):** Durante breves periodos de tiempo, los Same-Bito pueden multiplicar su tamaño mientras estén con la forma Karyu o Watasami. Es mayor, más fuerte y si es posible, más terrorífico que antes. Este Don lo enseña un criado de Teanoi.

Sistema: Si el jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y consigue al menos tres éxitos en la tirada de Resistencia + Impulso Primario, el Same-Bito se podrá hacer más grande durante una hora. Cuando crece, el Same-Bito gana dos puntos de Fuerza (máximo de 10) y consigue dos Niveles adicionales de Salud (Magullado).

• **Rabia de Teanoi (Nivel Cinco):** Este terrible Don es mantenido en secreto por los Same-Bito. Lo enseña uno de los siervos de Teanoi y hace que el hombre tiburón tenga una terrible e imparable sed de sangre.

Sistema: Después de que el Same-Bito haga una súplica a Teanoi, el jugador hace una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7). Si consigue al menos tres éxitos, el hombre tiburón gana tres puntos adicionales de Rabia, recupera al menos 2 puntos de Rabia por turno de combate y consigue los puntos en todas sus reservas de daño. El peligro de este Don es que un Same-Bito lleno de Rabia es algo terrorífico. Este Don dura una escen...

Ritos

...s Same-Bito no pueden comprender el placer que les da a muchas Razas Cambiantes el hecho de realizar ritos en la Umbra. Para los hombres tiburón, nada puede ser más alegre que moverse por las heladas corrientes de los mares más profundos. Allí es donde realizan sus rituales más sagrados. Los Ritos de Reconciliación, especialmente el Rito de Contrición, son comunes, al igual que los Ritos de Castigo y los de Renombre. Como los Zhong Lung, los Same-Bito disfrutan dando la bienvenida a la renovación de los años con elaboradas celebraciones, a menudo para adorar a Tiandi y a los Señores Dragón. La...

Estereotipos

• **Hakken:** Sus caminos de honor son interesantes, aunque su falta de corazón animal les hace inferiores. Estos hengeyokai están demasiado metidos en inútiles juegos mentales como para que nos interesen.

• **Khan:** Las bestias felinas jamás se han preocupado por nuestras aguas y nosotros no deseamos sus ... siertos y sus junglas. Debemos mezclarnos con ellos a mínimo posible.

• **Kitsune:** Nuestros profesores Zhong Lung dicen que debemos ser cautelosos con los extraordinarios Nueve Colas. Veneramos sus palabras y tenemos el mínimo de contacto posible con ellos.

• **Kumo:** Estos muchos pies raramente caminan de puntillas por nuestras orillas, aunque algunos han ofrecido su garra de la amistad. Sin embargo, no hay nada que puedan ofrecernos que merezca la pena tener.

• **Nagah:** (mirada somoría)

• **Nezumi.** Los Zhong Lung son pacientes con estos roedores, pero nosotros no les servimos para nada. Permitámosles que reúnan la basura a su alrededor y que mantengan sus cuerpos venenosos alejados de nuestras aguas.

• **Tengu:** ¡Qué raro debe ser nadar en las profundidades del Cielo. Y qué peculiares son las criaturas que lo hacen, pues ellas y nosotros no tenemos nada en común.

• **Zhong Lung:** Son nuestros venerados profesores y más sabios de lo que se puede calcular. Tenemos una gran deuda con ellos.

• **Pueblos del Crepúsculo:** Ya me he encontrado con una de estas criaturas, pero si el vidrio y hierro que sofoca la tierra es libre suya, no quiero a esa raza en nuestras aguas.

que no saben sus benefactores es que algunos Same-Bito realizan ritos para adorar a Teanoi, su Gran Espíritu Tiburón.

Cita

Los Señores han decretado que no sois bienvenidos en estas aguas. Marchad ahora, o vuestra sangre correrá por las agallas de mis hermanos y vuestras calaveras serán el hogar de los cangrejos.

Tengu

Plumas de Hielo y el Shih

Mi abuelo me explicó que hace tiempo existió un Tengu de las montañas heladas que se llamaba Plumas de Hielo. Plumas de Hielo era un [illegible] que siempre tenía hambre y que cuando no estaba espiando a los humanos y a los shih-mei, intentaba robar la comida de los humanos (después de todo, ellos sabían cocinar y él no).

Una tarde de verano particularmente calurosa, Plumas de Hielo estaba posado en una rama mirando el camino que iba al mercado, anhelando y deseando que llegara pronto algo de comer. Vio pasar a veinte campesinos hambrientos, pero ninguno de ellos podía permitirse compartir la comida. ¡Pobre Plumas de Hielo! Pero entonces la suerte se puso de su parte, pues un sacerdote, un hombretón de grandes espaldas, se acercaba por el camino.

—Parece que come bien —pensó Plumas de Hielo para sí mismo—. ¡Y los sacerdotes son muy divertidos! Vamos a ver qué me ha traído para comer.

Así que Plumas de Hielo adoptó su forma de guerra y saltó del árbol para aterrizar justo enfrente del sacerdote, graznando fuertemente y brincando a su alrededor mientras batía las alas e intentaba parecer muy feroz. El sacerdote dio un salto, sorprendido, pero después metió la mano bajo su capa y sacó una espada muy afilada y brillante.

—¡Demonio! —gritó, y en ese momento Plumas de Hielo descubrió que ese hombre parecía listo y fuerte. De hecho, era un shih, uno de los caballeros que cazaba a los tengu.

¡Vaya suerte la mía —pensó Plumas de Hielo, pero cantaba rápido y no estaba totalmente asustado. Dio un salto hacia atrás, gritando—: ¡Ah! ¡Eres un shih! ¡Has venido a matarme en este día tan sumamente caluroso con tu espada bañada en la sangre de los bakemono! Oh, ya me siento desfallecer! ¡Te destrozaría, pero no tienes veneno!

El shih, pareció sorprendido, después miró nervioso a su espada. Plumas de Hielo dejó de saltar y miró con atención la punta de sus alas.

—¿No has bañado tu espada con la sangre de los bakemono? Ah, [illegible] sabes que es veneno para todos los Tengu? —El shih movió la cabeza y, nervioso, apretó con más fuerza su espada. Plumas de Hielo continuó—. Bueno, ¿sabes? Odio ver a un caballero como tú desarmado, y mis poderes realmente son terribles. No los resistirías. Pero como tengo la obligación de hacer una buena obra antes de regresar al Infierno y me gusta tu cara, te lo voy a decir. En el camino a unos cuatrocientos metros de distancia hay [illegible] bakemono en una gruta que está bajo el viejo puente rojo. Seguro que los encuentras. ¿Por qué no vas a matarlos, impregnas la espada con su sangre y regresas? Te prometo que te esperaré. En la Tierra hace mucho más calor de lo que me habían dicho y francamente no me importaría regresar al Infierno, donde al menos hay mucha sombra. Por supuesto, es una larga caminata y hace mucho calor: te vigilaré la capa mientras vas allí.

—Eres muy considerado para ser un demonio —dijo el hombre. Haré lo que me recomiendas y te enviaré al Infierno tan pronto como regrese. Pero mejor sería que te quedes aquí, o te seguiré y te mataré delante de [illegible].

Plumas de Hielo asintió, después se sentó bajo un árbol [illegible]

Así que el shih, dejó en el suelo sus paquetes y su pesada capa, y se [illegible]

[illegible] le fue posible sacar sus caballos. Después bañó su espada en su sangre, puso un poco más [illegible] y regresó [illegible]. Plumas de Hielo todavía le esperaba.

Plumas de Hielo se levantó cuando llegó el shih, y fue volando hasta él emitiendo un fuerte graznido. El shih le gritó [illegible] Plumas de Hielo [illegible] mortalmente herido, después no quedó nada de él [illegible] Plumas de Hielo [illegible].

El shih estaba muy contento de sí mismo y decidió contarle a todos sus colegas lo efectivo que era el veneno de los bakemono y recomendarles que fueran a conseguirlo en grandes cantidades. Y en las Tierras del Espejo, Plumas de Hielo sacó las alas y voló hacia el norte antes de que el shih pudiera mirar su paquete y se preguntara qué había pasado con su comida.

Descripción

A los Tengu siempre les ha obsesionado lo que hacen los hombres, mucho más de lo que se considera normal. Los hijos del Cuervo han observado el progreso de la humanidad tan de cerca como les ha sido posible, con el interés de cumplir con su papel de desenterradores de secretos. En consecuencia, son los hengeyokai que están más familiarizados con la sociedad humana en su conjunto (posiblemente con la excepción de los Hakken). Son los que vuelan a los cuatro puntos del horizonte y vuelven al final del día para compartir las historias que han oído.

Los hombres cuervo de Oriente se toman su deber de exploradores y heraldos con seriedad, y la sabiduría fluye libremente por sus picos. Su sobrecogedora curiosidad sólo es comparable a su tendencia a cotillear. A pesar de que sólo comparten los mayores secretos con sus hermanos hengeyokai, suelen morirse de ganas de intercambiar chismes poco importantes con *shen* de todo tipo, e incluso han transferido parte de sus conocimientos a algunos humanos. Se dice que los Tengu son responsables de la precisión (o la falta de precisión) de ciertos mitos humanos, pues difunden chismes que les gustan y omiten ciertos detalles (como los hechos relacionados con cierto metal de la luna). Los sacerdotes son sus víctimas favoritas: los Tengu disfrutan atosigando a los religiosos e intentan alterar su forma de ver el mundo hacia unos gustos algo más parecidos a los suyos. Sin embargo, actualmente la información se difunde demasiado rápido y, aunque los Tengu todavía pueden explicar las leyendas y supersticiones a su gusto en las zonas rurales y remotas, les está resultando mucho más difícil fomentar la ignorancia en las ciudades a las que ha llegado la Edad de la Información.

Como todos los Corax, los Tengu poseen la habilidad de beberse los ojos de un cadáver y saber las circunstancias de la muerte de esa persona. Aunque esta práctica repugnante sería virtualmente inconcebible en la mayoría de las culturas asiáticas, el resto de hengeyokai no opinan nada de ella, pues después de todo, los Tengu tienen sangre de Cuervo. Esta es su tarea y, en cualquier caso, los únicos efectos adversos que parecen tener en los Tengu es que alienta su mórbido sentido del humor (algunos cambiaformas formales se sienten irritados, pero realmente no ofenden a nadie).

Organización

La sociedad de los Tengu es muy individualista; los hombres cuervo se reúnen en Parlamentos sólo muy de vez en cuando, para compartir información y conocimientos; después regresan a sus solitarios hogares. Se unen a los sentai de mala gana y suelen quejarse de tener un papel excesivamente social, pero sirven con tanta determinación como cualquier otro hengeyokai. Al ser una de las razas cambiantes más numerosas, suelen ocupar los cargos de consejeros y centinelas en la mayoría de las cortes que todavía quedan dominadas por Asia. La corte que carece de un Tengu espía estará en gran desventaja cuando tenga que tratar con las maquinaciones de otros *shen*.

Los Tengu tienen pocas divisiones dentro de su propia sociedad; siguen el sistema de Rangos de las cortes, pero no tienen auspicios individuales aparte del de seguir el Camino de la Virtud de Esmerada. Si dos hombres cuervo tienen una disputa, la suelen resolver mediante un espectáculo ritual de un juego de habilidad, o mediante las acciones de defensores humanos involuntarios (el ser capaces de seleccionar al próximo humano que se hará rico en pachinko es una clara demostración de poseer una sabiduría superior).

Algunos Tengu secuestran a humanos y les adiestran en las artes de cazar a los *shen* (en la mayoría de los casos, Bakemono, Kuei-jin o Rompenombres). En este campamento, conocido como el Templo de las Nubes Grises, les instruyen en todo tipo de técnicas de espada, artes marciales, conocimiento de los *shen* (aunque omiten prudentemente cualquier debilidad de los hengeyokai) y a veces, incluso les enseñan magia de protección. Con estas armas, los nuevos "asesinos trasgo" entran en el lado oscuro del Mundo de las Tinieblas con los ojos bien abiertos y capacidad para luchar.

Rasgos

El vínculo de los Tengu con el sol es inconfundible. No tienen auspicios lunares y tampoco les afecta tocar la plata. El oro, el metal del sol, seca su Gnosis y les produce daño agravado. Por eso, intentar asesinar a un Tengu puede resultar muy caro.

Al ser criaturas poco formales, los Tengu que no pertenecen a las cortes siguen un impreciso sistema de Renombre, similar al camino del Espejo, y conceden una gran importancia a la Sabiduría. Sin embargo, la mayoría de los Tengu han jurado fidelidad a las Cortes y obedecen las reglas del auspicio escogido (o asignado) que, les guste o no, suele ser el de Hoja. Los Tengu intentan acumular toda la Sabiduría de Renombre que les es posible, sin tener en cuenta la tarea que deben cumplir. Aunque acumular Renombre no sea necesario para su deber para con las cortes, lo consideran realmente necesario para cumplir los requisitos de su Primer Mandato.

Los Tengu pueden escoger los Trasfondos que quieran excepto el de Raza Pura (los detalles de su reproducción prohíben la formación de líneas de sangre reales). Los Tengu que no están afiliados a las cortes veneran a Cuervo como tótem, pero los que se adhieren a los sentai montan y caen bajo el auspicio del protector del sentai.

Razas

Los Tengu están mortificados con una extraña peculiaridad reproductora: cualquier unión entre ellos y humanos o cuervos produce Parentela, jamás Tengu. Es más, aunque sus descendientes sean inmunes al Delirio, les resulta imposible crear nuevos Tengu. Estos cambiaformas no pueden crear nuevos pichones aparcándose con humanos o cuervos y, aunque los motivos se han perdido en la Rueda, los Tengu sospechan que un Ministro del Cielo les gastó una broma práctica. Sea como sea, para crear nuevos Tengu se debe realizar un proceso que consiste en vincular un espíritu nuevo Umbral con un bebé humano o un pollo de cuervo. Ni siquiera pueden reproducirse entre ellos.

estas uniones jamás dan fruto. Sin embargo, el espíritu huevo se puede unir a cualquier humano o cuervo (sea Parentela o no) para crear un nuevo Tengu. Resulta desfavorable no seleccionar a la Parentela para este honor, pero a veces se oyen historias sobre Tengu que deseaban tanto un hijo concreto que raptaron a los futuros padres. Según la leyenda, los Tengu escogieron a príncipes y campesinos o a los hijos de sabios y guerreros ... dependiendo del sentimentalismo del padre. Teniendo en cuenta que el presunto padre debe gastar tres puntos permanentes de Gnosis para realizar el Rito del Espíritu Huevo, hay una serie de elecciones que deberán ser obviadas porque, al fin y al cabo, hay pocos Tengu que tengan los recursos espirituales necesarios para crear descendencia más de una vez o dos.

Todos los Tengu, independientemente de su raza, empiezan a jugar con 1 punto de Rabia, 6 de Gnosis y 3 de Fuerza de Voluntad. Ambas razas interactúan estrechamente debido a que los que han nacido cuervos sólo pueden crear hijos hominidos y viceversa, en consecuencia, sus clanes suelen estar muy unidos. Un Tengu suele considerar que el padre de la Parentela que le dio la vida y el espíritu que incubó el huevo son sus padres.

Formas

Los Tengu sólo tienen tres formas, pero afirman con orgullo que estas tres formas son todo lo que necesitan.

• **Hominido:** Un Tengu en forma hominida es idéntico a los humanos asiáticos, pero son delgados y de huesos afilados. Suelen tener los ojos negros, aunque algunos los tienen alarmantemente azules o verdes (y se esfuerzan en mantenerlos escondidos).

• **Crinos:** La "forma guerrera" de los Tengu carece en gran medida de dignidad; a primera vista parece un cuervo de metro y medio de altura, pero con algunas diferencias. en la cara tienen un puente parecido a una nariz que va desde la parte superior hasta el pico y sus ojos son totalmente humanos. (En esta forma, algunos Tengu mantienen sus orejas humanas, por lo que se suelen mostrar reacios a adoptarla). Sus alas ocupan la mitad del brazo y en los extremos poseen dedos retorcidos y garras, aunque no por ello pierden la habilidad de volar. Las piernas no son las más adecuadas para un pájaro, ni las mejores para correr a toda velocidad.

Un Tengu en Crinos tiene Fuerza + 1 y provoca daño agravado con las garras de las manos y de los pies, puede volar a pesar de su masa corporal (que sólo es ligeramente menor a la de su forma humana). Aunque su vuelo no es nada grácil, resulta adecuado para asustar a humanos desprevenidos. En esta forma los Tengu disponen de diversos Dones de combate, que resultan perfectos para aquellas situaciones en las que están acorralados. A diferencia de los Corax occidentales, que se sienten completamente avergonzados de su forma en Crinos, los Tengu sienten un perverso placer al utilizarla para atemorizar a los humanos ... la verdad es que es el único placer que consiguen en esta forma, pero lo aprovechan sin ningún problema.

• **Córvido:** La forma corvida de los Tengu es ideal para espiar, explorar o volar veloz mente; sin embargo no es demasiado adecuada para las tácticas de combate. Muchos Tengu, incluso los hominidos, suelen preferir esta forma a las demás.

Formas	
Crinos	**Córvido**
Fu: + 1	Fu: - 1
Des: + 1	Des: + 1
Re: + 1	Re: + 0
Ap: - 1	Ap: + 3
Man: - 2	Man: - 3
Per: + 3	Per: + 4
Dif: 6	Dif: 6

Dones

Los Tengu conocen diversos Dones de otras fuentes, pero han aprendido que los trucos que son eficaces para los hengeyokai a ellos les resultan poco prácticos. En su arsenal de Dones prácticos se mezclan aquellos trucos que comparten con sus primos occidentales y los que les han ofrecido los Ministros del Cielo. Como obedecen el Primer Mandato, han aprendido los grandes secretos místicos... y los suelen compartir con sus compañeros hengeyokai, aunque a veces de mala gana.

En términos generales, los Tengu empiezan a jugar con un Don de raza, uno de Tengu y uno común de los hengeyokai (formen parte o no de las Cortes).

• **Sabiduría de la Grulla (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox. Verdad de Gaia.

• **Palabras Dulces (Nivel Uno):** Como el Don de Homínido. Persuasión. Este Don es el favorito de los Tengu, pues con él extienden falsos rumores.

• **Voz del Imitador (Nivel Uno):** Este Don permite al Tengu imitar cualquier sonido o voz que haya oído: voz, acento, modulación, música, colisiones, rayos... cualquier cosa. Este Don lo enseña un espíritu Loro.

Sistema: El Don requiere una tirada de Percepción + Expresión; la dificultad se basará en la complejidad del sonido.

• **Habla Cortés (Nivel Dos):** Como el Don común de los hengeyokai de Nivel Tres.

• **Decodificador Portátil (Nivel Dos):** A los Tengu siempre les han interesado los presagios del futuro y este Don, llamado así tras las prácticas adivinatorias chinas, les ayuda. Con él pueden leer el futuro en los círculos de los pájaros, en las formas de las llamas y el fuego o en cualquier otra cosa. Sin embargo, los hombres cuervo que utilizan con frecuencia este truco interpretan mal los indicios y creen en presagios que son totalmente falsos. Este Don lo enseña un Grajo de Tormento.

Sistema: Para que el Tengu encuentre un presagio en sus alrededores, el jugador hace una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 6).

• **Plumas Cuchilla (Nivel Dos):** Aunque no son unos guerreros tan fuertes como los Hakken, los Khan o los Same-Bito, los Tengu tienen sus propias formas de derrotar al enemigo. Este Don es una de ellas. Sólo se puede activar en forma Crinos y hace que las plumas del Tengu sean tan duras y afiladas como las hojas de acero. Las alas se convierten en armas capaces de esquivar cuchillos o garras, o de rajar la carne con tanta facilidad como una katana. Este Don lo enseña un elemento Metal.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Resistencia (dificultad 6), las plumas mantienen sus afilados extremos y su fuerza durante un turno por cada éxito. Mientras este Don tiene efecto, las plumas afectadas adquieren un tono metálico y despiden una tenue luz espectral. Las Plumas Cuchilla producen daño agravado.

• **Espada de Yoshitsune (Nivel Tres):** [illegible]

Sistema: [illegible]

• **Pluma Sangrienta (Nivel Tres).** [illegible]

Sistema. [illegible]

• **Percibir Trochas (Nivel Cuatro):** [illegible]

Sistema: [illegible]

• **Tormenta de Plumas Sangrientas (Nivel Cuatro):** [illegible]

Sistema: El Tengu debe estar en el aire y gastar 3 puntos de Gnosis y 2 de Rabia; no podrá hacer nada más en ese turno. La lluvia de plumas produce un daño de Destreza + 4 en una zona de 45 metros cuadrados; cualquiera que se encuentre en ella deberá hacer con éxito tres tiradas de Destreza + Esquivar (dificultad 8) para escapar, o será automáticamente herido. Si el Tengu tiene éxito en la tirada del Don Plumas Cuchilla el daño será agravado.

• **Muerte Engañosa (Nivel Cinco):** Como parte de las mentiras que les cuentan a los humanos para que acepten las cosas más extrañas como "debilidades de los hengeyokai", los Tengu a veces tienen que simular su muerte (de forma especial cuando [illegible] saltarín cuando tratan con Bakemono, Kuni[illegible] enemigos. El Tengu que activa este Don desaparece en una nube de [illegible] en el suelo para marcar su defunción. Aunque no siempre totalmente convincente (pues después de todo, no queda ningún cadáver en el suelo) sirve para escapar rápidamente cuando es necesario... y con la llegada de las ametralladoras pesadas esta muerte teatral suele tener el efecto deseado. Este Don lo enseña un espíritu Zorro.

Sistema: El Tengu debe gastar un punto de Gnosis para activar el Don, también pierde un Nivel de Salud para suministrar la sangre o las cenizas apropiadas a su muerte simulada (a [illegible] mucha [illegible] cantidad de sangre de todas formas). En cuanto se activa el Don el Tengu camina de lado automáticamente en las Tierras del Espejo, donde aparece de la forma que elija. La mayoría de los Tengu prefieren aterrizar en forma de cuervo e irrumpir inmediatamente al aire de la Umbra, aunque a algunos les gusta quedarse por allí para ver cómo sus enemigos empiezan a saltar y a jactarse de su "victoria".

• **Garras Ladronas de la Urraca (Nivel Cinco):** Como el Don de Ragabash.

Tácticas Guerreras de los Tengu

Aunque los Tengu no son particularmente gráciles en su "forma de guerra" no por ello dejan de esforzarse en mantener algún tipo de dignidad en el campo de batalla. Un Tengu en Crinos es totalmente capaz de apalear a un adversario con sus garras o armas, además, los hombres cuervo orientales han desarrollado algunas tácticas de combate exclusivas y muy buenas.

El truco más común del arsenal de los Tengu es el equivalente al de Picar Ojo de los Corax (que los senseis Tengu denominan, poética e irónicamente, "Grullas Picando las Ranas del Río"). Este ataque se puede utilizar en forma Córvida o Crinos y se basa esencialmente en arrancar el ojo de un oponente con el pico. La dificultad es de 9 y provocará un daño agravado de Fuerza + 2. Si el Tengu consigue 5 éxitos en la tirada de ataque y al menos dos Niveles de Salud no son absorbidos, la víctima perderá el ojo. Algunas criaturas sobrenaturales pueden enmendar el daño, los mortales y los Bakemono no tienen esta suerte.

El otro sostén principal de las tácticas marciales de los Tengu es una maniobra de combate diseñada para aprovechar al máximo el Don de Plumas Cuchilla. El nombre formal de esta maniobra es "El Sol Desciende Lentamente", aunque los Tengu más jóvenes la llaman irreverentemente "Muerte Saltadora". El Tengu da un pequeño salto hacia atrás, gira y el torso para hacer descender las dos alas y da dos cuchilladas a la vez, trazando una rápida "X" en la víctima. La dificultad de esta maniobra es 8, pero si tiene éxito, el Tengu podrá hacer una tirada doble de Fuerza + 3 en la reserva de daños de forma que podrá hacer dos ataques a precio de uno. Un Tengu debe tener al menos tres puntos de Armas Cuerpo a Cuerpo para que un instructor le pueda enseñar esta maniobra.

Existen rumores de otros trucos que dominan los Tengu, especialmente sobre su habilidad con la espada y para atacar los puntos débiles de las víctimas. Sin embargo, estas historias no se han demostrado, pues los Tengu siempre prefieren huir en vez de luchar. (Los Narradores emprendedores pueden adaptar algunas de las maniobras y estilos de **Mundo de Tinieblas: Combate** para representar los conocimientos marciales que cuidadosamente han recopilado los Tengu.)

Ritos

Los Tengu son criaturas bastante erráticas y no dedican tanto tiempo a sus rituales como el resto de hengeyokai. Utilizan con regularidad el Rito del Talismán Dedicado para mantener sus baratijas preferidas en todas las formas, también utilizan con frecuencia el Rito de Transformación. Sin embargo, guardan celosamente muchos de los Ritos de Castigo de la Cortes menos severos. Los antiguos dominan el Rito de Piedra de Desdén y el Rito Satínco y los realizan gustosos cuando es necesario. Más de un hengeyokai errante ha sido humillado a una vida de virtud tras observar a un Tengu, en su ridícula forma Crinos, saltando y graznando en su camino, haciendo una versión satírica de las acciones de su agresor.

Rito del Huevo Fetiche

Nivel Dos

Es quizá el más importante de los ritos que un Tengu puede aprender, pues sin él, no habría nuevas generaciones de hombres cuervo. El Tengu vierte parte de su materia espirituales en un espíritu huevo Umbral, donde crece, madura y finalmente, eclosiona como un espíritu Tengu lleno de plumas y vinculado con la ahora cría adolescente.

Sistema: Este rito siempre se realiza en la Umbra y requiere que se gasten tres puntos permanentes de Gnosis (tenga o no éxito el rito). Un Tengu homínido sólo podrá vincular el espíritu huevo a una cría de cuervo, y viceversa. El rito requiere que otro Tengu, de la misma raza que el nuevo Tengu haga de testigo.

Este rito tarda cuatro horas en completarse y si se interrumpe en algún momento fracasa. No resulta sorprendente que los Tengu suelan pedir a otros hengeyokai que custodien el rito. Al final de éste, el padre Tengu debe hace una tirada permanente de Gnosis (después de haber gastado tres puntos) contra una dificultad de 6. Si tiene éxito, la cría se convertirá en un Tengu en cuanto alcance la adolescencia (siempre y cuando el espíritu huevo no haya sido encontrado ni corrompido hasta ese momento...)

Cita

Nuestros primos se pierden muchas cosas cuando se ciñen a las fronteras que los humanos han establecido para ellos mismos. ¿Cómo pueden ignorar esta diversidad de creencias e ideas? Si pudieran ver el Reino Medio desde arriba, quedarían boquiabiertos ante las maravillas que contiene.

Estereotipos

- **Hakken:** Resulta difícil culpar a los Hakken por mantener las tradiciones humanas de su reino isleño. Digan lo que digan los demás, viven en un mundo fascinante.
- **Khan:** Los Felinos del Crepúsculo siempre me han parecido poco útiles, aunque los tigres son bastante mejores. Si frenaran su orgullo para que estuviera un poco por debajo de las copas de los árboles, serían una compañía maravillosa.
- **Kitsune:** Los Pequeños Emperadores de la Madre. Ciertamente tienen el aire de niños mimados, aunque rinden la suficiente obediencia.
- **Kumo:** Para que la Rueda siguiera girando durante la próxima Edad, las Cortes deberían cortar unas cuantas toneladas de Kumo y colocarlas en su eje.
- **Nagah:** Decididamente, nos resulta muy pesado observarlos para que no lo tengan que hacer otros. A ellos les molestan nuestras atenciones, pero ¿acaso es absurdo que los policías se tengan que vigilar a sí mismos?
- **Nezumi:** Sabemos más que nuestros hermanos sobre los planes de que los Nezumi. Sin embargo, si les contamos a los Khan y a los Hakken toda la verdad, ¿estaríamos interfiriendo en las obligaciones de los Nezumi con el Primer Mandato? Si nos lo guardamos para nosotros ¿estaremos desobedeciendo el Primer mandato? Qué prueba más difícil.
- **Same-Bito:** Otra razón para no visitar la corte del Rey Dragón. Estos chikusho saben cómo hacer su trabajo, y estoy encantado de que lo hagan ellos.
- **Zhong Lung:** Son grandes y sabios, aunque saben mucho del pasado e ignoran el presente. Hablamos con ellos a menudo, pues nos instruyen en aquello que ignoramos y les informamos de aquello que no ven.
- **Pueblos del Crepúsculo:** Gracias a nuestros primos occidentales, sabemos más de sus sendas que el resto de nuestros hermanos. Si no fuera por el deber que nos retiene aquí, volaríamos gustosos para ver su mundo con nuestros ojos.

Zhong Lung

Los Cinco Huevos de Si Wang Mu

Hijos escuchad la historia de Si Wang Mu, la gran madre, que llevó los preciosos huevos de nuestra raza desde los Salones de la Bendita Pureza de los Reyes Dragón hasta este mundo, por orden del propio Señor Tiandi. Escuchad la historia de los vientos y las estaciones que todos nosotros compartimos.

En la Edad de la Belleza, Si Wang Mu cogió los cinco preciosos huevos y los llevó hasta el exuberante y abundante Valle Yangtze. Los veló y los mantuvo calientes y a salvo. Protegió a nuestros ancestros durante todos los cambios estacionales y cuando la primavera volvió a llegar, los huevos eclosionaron. Los jóvenes, los diminutos Zhong Lung, corrieron libres y felices por las orillas del río. Si Wang Mu jugó con los niños, susurrándoles los secretos del mundo. Después, cuando oyó la llamada de los Reyes Dragón, se preparó para partir y pidió a los niños que se acercaran.

—Hijos privilegiados, escuchadme. Antes de que me marche de este mundo debéis escoger una estación y un viento que os dará vuestro nombre. Este es mi regalo para vosotros sabios y primogenitos.

El mayor, cuya piel turquesa centelleaba al sol, dijo:

—Madre, escojo la primavera en la que nací, donde el viento del este sopla con la promesa de la renovación.

Entonces serás Tung Chun, hijo mío. El azul y el verde serán tus colores y tu trabajo el del guerrero, pues eres atrevido y valiente —contestó Si Wang Mu.

El que nació en segundo lugar, de piel como el oro, fue el siguiente.

Madre, escojo la estación del verano que casi está sobre nosotros y los vientos del sur que anuncian brisas de cambio.

Entonces serás Nam Hsia, hija mía, y el amarillo será tu color. Serás la pacificadora y la asesora de tu hermano guerrero —dijo Si Wang Mu.

El que nació en tercer lugar, de piel como las perlas, dijo:

Madre, adoro las frescas brisas de otoño que provienen del oeste con indicios de oscuridad.

Entonces serás Sai Chau, hijo mío. El blanco será tu color y tu camino el de los dragones, buscarás las palabras espirituales en todos los mundos —contestó Si Wang Mu.

Entonces habló el cuarto en nacer, con su obsidiana piel brillando con una extraña tinta:

Madre, el frío del invierno y el gélido aliento del norte me traen felicidad, pues nadie más los ama tanto como yo.

Entonces serás Pei Tung, hija mía, el negro será tu color y tu camino, el de los engaños. Enseñarás a tu raza la sabiduría de la risa —dijo sonriendo Si Wang Mu.

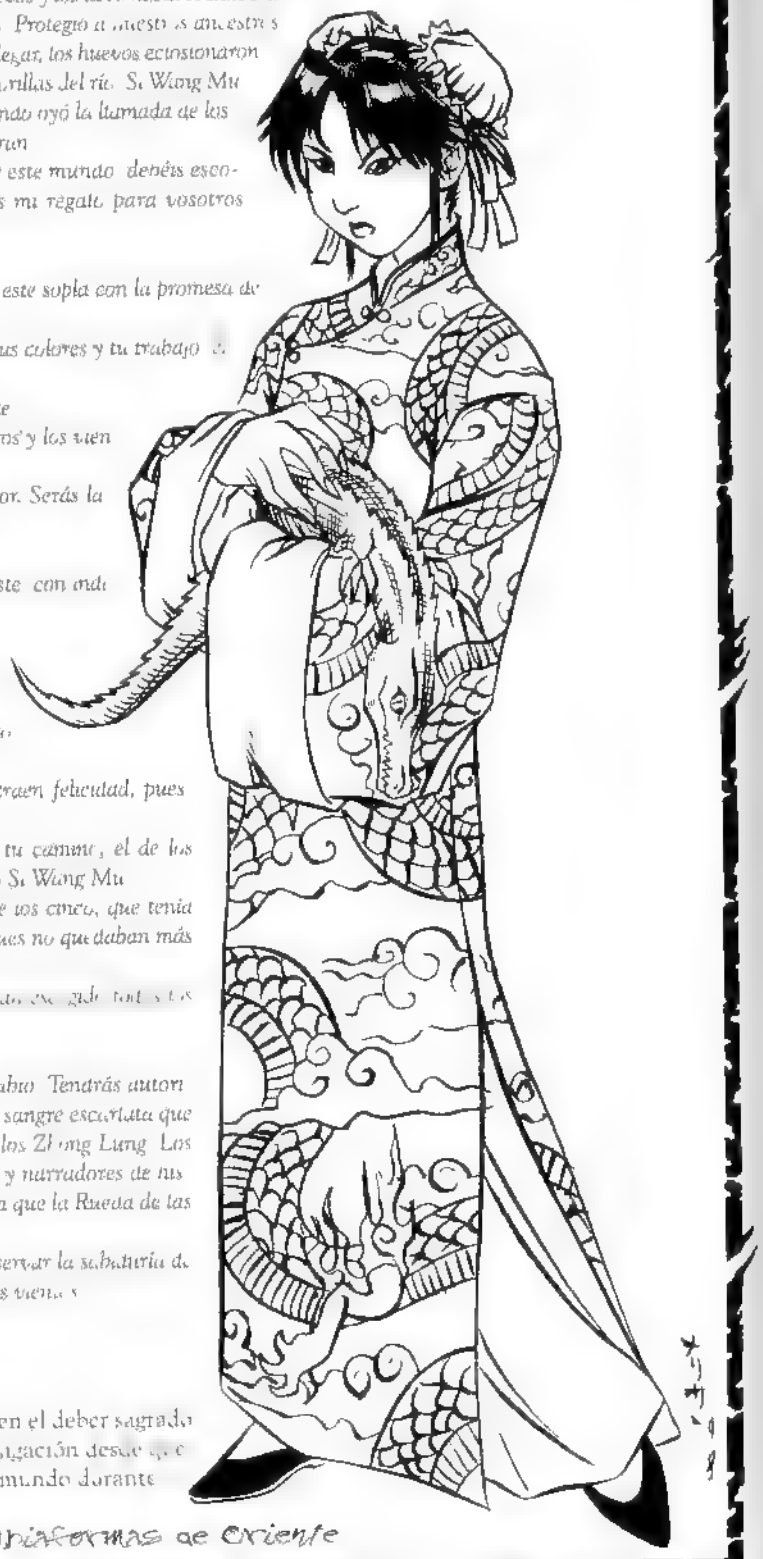
Los cuatro primogénitos miraron a su hermano, el más joven de los cinco, que tenía una oscura piel escarlata. Sus grandes ojos se llenaron de lágrimas, pues no quedaban más vientos ni estaciones que pudiera escoger.

Madre —dijo— mis honorables hermanos y hermanas ya han escogido todos los vientos y estaciones. ¿Qué queda para mí?

Si Wang Mu dijo:

Para ti, el más joven y humilde, será la tarea del venerado sabio. Tendrás autoridad sobre todos los vientos y estaciones, pues de tu corazón mana la sangre escarlata que [illegible] por todo tu cuerpo, de modo que tu esencia penetra en todos los Zhong Lung. Los has señalado a todos para siempre como sabios, escribas, cantantes y narradores de mis leyendas. Toda tu raza transportará los recuerdos de los ancestros hasta que la Rueda de las Edades vuelva a empezar.

Y así fue como llegaron los Zhong Lung a este mundo, para preservar la sabiduría de Gaia durante todas las estaciones y con todas las respiraciones de sus vientos.



Descripción

Honorados y venerados por los sabios, los Zhong Lung tienen el deber sagrado de proteger los recuerdos de Gaia. Han cumplido con esta obligación desde que el Dragón de Ébano y la Reina Escarlata trajeron a la vida al mundo durante

Léxico de los Zhong Lung

Aiyi: Las tías casamenteras de los Zhong Lung
Archid: Forma Crinos
Chi'lung: Zhong Lung hembra; tienen plumas y la nariz larga
Ching-tu: Grupos de Zhong Lung hembra que se reúnen para proteger a las madres y a los jóvenes.
Chuming: El conocimiento interior de las cosas, una especialidad de los Zhong Lung
Draco: Rama reptil
Kiao: Zhong Lung de Rango Uno
Kiao-lung: Zhong Lung de Rango Tres
K'iulung: Zhong Lung macho; tienen cuernos, bigotes y perlas en la garganta
Lung: Zhong Lung de Rango Dos
Nam Hsia: El auspicio de Philodox
P'an-lung: Zhong Lung de Rango Cinco
Pei Tung: El auspicio de Ragabash
Sai Chau: El auspicio de Theurge
Tung Chun: El auspicio de Ahroun
Ying-lung: Zhong Lung de Rango Cuatro

la Edad de la Belleza. Los Zhong Lung se consideran los más antiguos de los hengeyokai, los primeros cambiaformas que buscan el equilibrio y el pensamiento puro. Sus progenitores fueron los Reyes Dragón y la imagen de estas criaturas sabias y terribles permanece en el interior de los Zhong Lung. Al igual que sus parientes, los Mokolé, los Zhong Lung veneran al Sol y creen que los rayos de esta antigua bola de fuego celestial arden en el interior de los corazones de los Reyes Dragón. Todavía ahora, el Sol calienta y alimenta a los Zhong Lung y a sus huevos.

Los Dragones Medios son quizás los hengeyokai que menos se parecen a sus primos occidentales. Todos los Mokolé mantienen fuertes vínculos con el pasado y, literalmente, sueñan en adoptar sus formas de guerra: recuerdan la época de los dinosaurios y sueñan en las formas de guerra de esas antiguas bestias gigantes. Sin embargo, los Zhong Lung han cambiado sustancialmente durante su vida en el Reino Medio. Sus sueños llegan al pasado, pasan a través de la Rueda de las Edades pero si los Mokolé han encontrado su fuerza en el poder primitivo de sus ancestros, los Zhong Lung han sido influenciados por los sueños del propio Príncipe Dragón.

Los Zhong Lung macho se denominan k'iulung y su forma Archid presenta bigotes encorvados como los de los siluros, largos cuernos y perlas bajo la barbilla. Las chi'lung son las Zhong Lung hembra y, aunque carecen de los espléndidos cuernos y perlas de los machos, poseen largas y afiladas narices y plumas brillantes en la cabeza. Tanto los machos como las hembras en Archid tienen rabo. Dependiendo de la forma que sueñen, los Zhong Lung podrán aparecer en formas ligeramente distintas entre ellos. Incluso en las formas Homínida o Suchid, los Zhong Lung tienen un aire noble y astuto. Aquellos que presencian un Zhong Lung en forma Archid no sólo reaccionan con miedo sino que también con un profundo respeto. Es más, a no ser que efectúen con éxito una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 6), cuando quieran cambiar de forma y tiren Resistencia + Impulso Primario, tendrán una penalización de +1. Este es el impacto que provoca la visión de un Zhong Lung al resto de Razas Cambiantes del Reino Medio.

Los Zhong Lung son maestros del chuming, el conocimiento interior de las cosas. Miran al exterior para sacar las primeras impresiones... pero lo más importante es que observan atentamente las profundidades del corazón y del alma para descubrir la verdad. Muchos de estos hengeyokai son ancianos según los estándares occidentales, algunos por los Dones y otros por los secretos del misticismo chino.

Si estas nobles criaturas tienen un defecto, es que son ingenuas y no sienten demasiada consideración por los asuntos mundanos y cotidianos. Son criaturas pasionales que comparten la misma Rabia que el resto de Razas Cambiantes: si hay un Zhong Lung enfadado, corred para salvar la vida. Respecto a los aburridos temas de los humanos y las bestias, como los mercados de acciones, la investigación y la tecnología, los Zhong Lung se mantienen aparte y en el exterior. Su Parentela y algunos *shen* creen que están absolutamente desconectados de la vida diaria del mundo.

Aunque en el pasado eran muy comunes, en la actualidad el número de Zhong Lung ha disminuido ligeramente, los homínidos son más comunes que los dracos. La mayoría viven en China o en el Tíbet; el Río Yangtze es el hábitat natural de los caimanes y en la India y Malasia hay cocodrilos. Indonesia es el hogar del dragón de Komodo, el mayor de todos los reptiles. Vietnam, Camboya y Hawai también albergan a algunos Zhong Lung. El objetivo de estos hengeyokai sigue siendo el de siempre: llevar los recuerdos de Gaia a través de los ciclos de la Rueda de las Edades.

Organización

Los Zhong Lung machos, k'iulung, no suelen formar manadas ni tribus: suelen vivir solos. Rompen su solitaria existencia para dialogar con otros seres, proteger sus hogares o aparearse con sus consortes. Las Zhong Lung hembras, chi'lung, suelen vivir en pequeños grupos de tres o cuatro miembros, que se llaman ching-tu, para proteger a las madres embarazadas o a sus hijos. La Parentela femenina forma grupos similares, pero generalmente se incluye una hembra Zhong Lung anciana llamada aiyi, o tía. La tía, que generalmente ha pasado su época de maternidad, desempeña un papel muy respetado, pues protege a las embarazadas o a los nuevos hasta que los jóvenes salen del escondite. Al igual que los Garou, la prole de los Zhong Lung nace según la forma de raza de la madre. Un Zhong Lung homínido o la Parentela humana traerán a la vida a un bebé humano; un Zhong Lung draco o la Parentela reptiliana tendrán huevos. A diferencia de sus primos los Mokolé, los Zhong Lung no suelen aparearse entre razas.

El apareamiento es un acontecimiento que los dracos y los homínidos suelen celebrar con rituales, las aiyi hacen las veces de negociadoras y de intermediarias para los homínidos, los machos Parentela o Zhong Lung, deben narrar historias y reunir sabiduría con el fin de impresionar a su posible pareja o a la aiyi. Por naturaleza, las hembras son bastante exigentes y quisquillosas. El k'iulung deberá luchar con otros can-

Auspicios

Nombre	Dones Utilizables	Estación	Viento	Color	Rabia Inicial
Tung Chun	Ahroun	Primavera	Este	azul verde	4
Nam Hsia	Philodox	Verano	Sur	amarillo	3
Sai Chau	Theurge	Otoño	Oeste	blanco	2
Pei Tung	Ragabash	Invierno	Norte	negro	1

didatos macho, aunque la lucha suele consistir en demostrar quien puede contar la historia más atrayente o proporcionar el objeto más interesante. La situación cambia entre los dracos, donde los duelos sangrientos son mucho más habituales. En general, los Zhong Lung prefieren resolver las diferencias mediante concursos de acertijos y cosas similares, pero esto no es de ninguna forma un signo de debilidad. Tanto los machos como las hembras Zhong Lung están más que hartos de dar palizas a las criaturas que provocan su ira (incluyéndose a ellos mismos), pero se niegan a herirse entre ellos con el fin de procrear.

Un k'iulung dedicará todo el tiempo que sea necesario a su pareja antes de volver a su propio hogar. La aiyi le invitará a regresar cuando nazcan las crías, para que pueda rendir respeto a la madre y dar la bienvenida a su prole (los instintos paternales de los Zhong Lung son tan fuertes como los de sus primos los Mokolé). Un Zhong Lung Sai Chau normalmente bendecirá a sus hijos y les enseñará su primera visión del universo. Estos Zhong Lung Theurge ayudan a sus crías a emprender sus primeros viajes por las encrucijadas de las líneas dragón del Yin y el Yang.

Rasgos

Ningún otro cambiaformas recuerda de forma precisa cómo o porqué sucedió, pero hace tiempo, los Zhong Lung se desviaron de la senda del Sol y empezaron a venerar también a los modelos cíclicos de las estaciones. Más que ningún otro hengeyokai, los Zhong Lung están vinculados a su tierra natal y el paso del tiempo bajo la ley del Cielo les ha alterado bastante. Una de las diferencias más notables es que los Zhong Lung siguen cuatro auspicios similares a los occidentales, cada uno de ellos está vinculado con un viento y una estación. Ningún auspicio se corresponde directamente con los Galliard de los Garou, y se asume que todos los Zhong Lung deben servir como sabios y guardianes de canciones. En consecuencia, los Zhong Lung pueden utilizar la mayoría de los Dones de los Galliard. Los Sai Chu consideran que su deber especial es el de proteger y vigilar los nidos dragón. Cuando forman un sentai, los Zhong Lung intentan armonizar sus papeles, direcciones y elementos auspiciosos, teniendo en cuenta que los Dragones Medios fueron los primeros en seguir el Camino de la Virtud de Esmeralda, pocos discutirán con ellos.

Los Zhong Lung pueden comprar todos los Trasfondos excepto Vista del Pasado. La Raza Para es un Trasfondo común, mientras que Aliados y Parentela son más raros. También tiene acceso al trasfondo de memoria ancestral de Mnesis. En esencia, los Zhong Lung pueden buscar sabiduría de pasado cayendo en trance y haciendo una tirada de Inteligencia + Rituales (dificultad 8). La Mnesis 1 permite que el Zhong Lung recuerde los acontecimientos de la Quinta Edad, Mnesis 2, la última parte de la Cuarta Edad, Mnesis 3, el principio de la Cuarta Edad; etc. Para más detalles, véase **La Guía del Jugador de Hombre Lobo**.

Los Zhong Lung provocan tanto daño como los Garou, pero al ser criaturas del Sol y de la Luna, son vulnerables al oro y a la plata. Los Zhong Lung prefieren disfrutar de los rayos de sol mientras se curan las heridas, ésta es una forma de venerar el calor y la belleza del astro que da la vida. Hablan la Lengua Dragón común de todos los Mokolé, aunque los Dragones del Crepúsculo opinan que tienen un acento bastante extraño. Los Zhong Lung empiezan a jugar con 4 puntos de Fuerza de Voluntad.

Los Zhong Lung ganan rango de la misma forma que los Garou; por ejemplo, un Nam Hsia necesita un punto de Gloria, cinco de Honor y uno de Sabiduría para alcanzar el Rango Dos, al igual que los Philodox. Los Rangos son los siguientes: Kiao (Rango Uno), Lung (Rango Dos), Kiao-lung (Rango Tres), Ying-lung (Rango Cuatro) y P'an lung (Rango Cinco).

Razas

Los Zhong Lung tienen dos razas, homínido y draco. Al igual que sus primos los Mokolé, sueñan con sus formas de guerra antes de su Primer Cambio; los metis son incapaces de sobrevivir a esta fase de sueño.

• **Homínido:** Los Zhong Lung nacidos de un padre humano. Cada Zhong Lung homínido sólo tiene una forma Suchid, tomando la apariencia de cualquier reptil que prevalezca en su herencia. Por ejemplo, Mayani es un Zhong Lung homínido indonesio y todos sus antepasados hengeyokai aparecieron como dragones de Komodo en sus formas reptilianas, así que Mayani también será un dragón de Komodo en forma Suchid.

Gnosis inicial: 2

• **Draco:** Los Zhong Lung nacidos de un padre reptiliano (caimán, cocodrilo o dragón de Komodo). La forma Suchid de la prole es la misma que la forma reptiliana del padre.

Gnosis inicial: 4

Formas

En vez de tener cinco formas como los Garou, los Zhong Lung tienen tres: Homínido, Archid y Suchid. Sin embargo, el esplendoroso poder de su forma Archid hace que el resto de las formas sean innecesarias en el mejor de los casos y aniquiladoras, a lo sumo.

• **Homínido:** No hay cambio en los Rasgos. Los Zhong Lung pueden proceder de cualquier reserva humana, aunque humildemente prefieren criarse con campesinos, pescadores y la sal de la tierra.

Características de la Forma Archid

Cuando se diseña una forma Archid de los Zhong Lung, se usa la Gnosis como "puntos" con los que comprar las características para la forma. Por ejemplo, un chi'lung que empieza a jugar con una Gnosis de 5 puede tener cinco "puntos de Gnosis para" las características del cuadro que está más abajo. (Algunas características "cuestan" dos puntos de Gnosis, tal y como se indica). Todos los Zhong Lung pueden utilizar las maniobras de Mordisco y Garra en forma Archid; harán la cantidad de daño normal, a no ser que el Dragón Medio haya soñado con los Dientes Largos y las Garras Terribles más depravados. Como los Zhong Lung son en esencia Mokolé, el Narrador también puede permitir que los jugadores elijan las características de las formas de dinosaurio disponibles para los hombres caimán occidentales, desarrollando formas Archid verdaderamente desconcertantes.

Naturalmente, la forma soñada durante el sueño del Rito de Iniciación es con la que el Zhong Lung vivirá para siempre; los jugadores no deben coger características adicionales cuando suban su nivel de Gnosis con la experiencia; el hecho de preguntarlo es barbárico y desfavorable.

- **Agallas:** Totalmente anfibias. También es una característica de los señores de Umi.
- **Aletas:** De los sueños de los señores de Umi. Las aletas doblan la velocidad al nadar.
- **Anillos Constrictores:** + 3 a las reservas de dados para inmovilizar al oponente.
- **Armadura:** + 2 a las tiradas de absorción (+ 3 por 2 puntos de Gnosis). Adopta la forma de escamas resplandecientes.
- **Bolsas de Veneno:** Si el mordisco inflige daño, la víctima sufre cuatro dados de daño agravado adicionales que se absorberán individualmente.
- **Cambio de Color:** La dificultad para detectar al Zhong Lung (cuando está escondido) se incrementa en 1 punto; puede comprarse más de una vez.
- **Caminar Erguido:** Permite utilizar herramientas en forma Archid.
- **Cola con Cuchillas:** Fuerza + 2 con el Coletazo.
- **Cresta Real (chi'lung):** + 2 dados a todas las tiradas sociales relacionadas con los Zhong Lung, los Mokolé o los Nagah.
- **Cresta Resplandeciente:** (chi'lung): Ap: 3 y + 1 de Carisma en esta forma.
- **Cuerno (k'iulung):** Fuerza + 3 en la Embestida.
- **Dientes Largos:** Mordisco de Fuerza + 3.
- **Enome (k'iulung):** Resistencia + 1, las maniobras de Carga y Presa infligen una Fuerza + 2. Se puede adquirir más de una vez; algunos Zhong Lung llegan a medir hasta 30 metros de altura en forma Archid. También proporcionan un Nivel de Salud adicional cada vez que se adquiere.
- **Garras Terribles:** Fuerza + 3 en las Garras.

Características de la Forma Archid (cont.)

- **Manos Prensiles:** Conserva su destreza manual en forma Archid.
- **Perla Ardiente:** + 3 en las tiradas de Intimidación contra los Kuei-jin, los siervos del Wyrm o los *shen* supersticiosos.
- **Pies Palmeados:** Permiten al Zhong Lung nadar más rápido y caminar con más facilidad sobre el barro blando. Penalización de - 1 a la Destreza en forma Archid.

- **Archid:** En ningún otro lugar es más evidente el poderoso efecto espiritual del Reino Medio que en la forma archid de los Dragones Medios. Cuando el Zhong Lung se somete al Rito de Iniciación, cae en un estado de ensueño en el que sueña con su propia verdad de "dragón". Los Mokolé occidentales se acercan a los manantiales primitivos de su herencia de dinosaurio, mientras que los Zhong Lung entran en los sueños de Wani, el gran Príncipe Dragón del Cielo.

En consecuencia, la forma Archid de los Zhong Lung suele parecerse mucho más al tradicional dragón oriental. Aunque muchos combinan las características draconianas del Reino Medio con los aspectos de los dragones accesibles mediante la Mnesis, muchos otros aparecen puramente como dragones. Un juego como los rayos del sol arde en los ojos de los Zhong Lung e incluso el más valiente de los ciempiés huye de miedo.

- **Suchid:** En esta forma, el Zhong Lung adopta la apariencia de sus ancestros reptilianos, ya sea un cocodrilo de agua salada, un caimán chino o un dragón de Komodo. Los cocodrilos y [illegible] natatoria es idéntica a la velocidad de los homínidos en tierra firme. [illegible]

Dones

Los Zhong Lung, que ya han sido bendecidos con un gran poder, empiezan a jugar con tres Dones de cualquier combinación. Pueden escoger los Dones de los Zhong Lung que aparecen a continuación o de los especiales de los Garou con los que están vinculados. Por ejemplo, un Tung Chan puede escoger los Dones de Ahroun de los Garou. Cualquier Zhong Lung también puede utilizar los Dones de Galliard, y aquí

Formas

Archid	Suchid (caimán)	(cocodrilo)	(lagarto monitor)
Fu: +4	Fu: +2	Fu: +3	Fu: +0
Re: +4	Re: +3	Re: +3	Re: +2
Des: +0 Ap: 3	Des: +1	Des: +2	Des: +3
Man: -4	Man: -4	Man: -4	Man: -2

Los que siguen el Camino de la Virtud de Esmeralda pueden escoger entre el común de los hengeyokai. Observad que la mayoría de los Dones los enseñan los ancestros o los siervos de Tiandi y de Si Wang Mu.

• **Chi'ih Ming (Nivel Uno):** Chi'ih ming es una antigua palabra que significa colorín; con este Don, un Zhong Lung puede caminar por el aire a paso normal. Un espíritu Pájaro enseña este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Resistencia + Atletismo (dificultad 6). El Zhong Lung se moverá a paso normal mientras camine por el aire, pero no podrá correr.

• **Leche del Dragón (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge Roce Materno, excepto que el Zhong Lung debe mezclar su propia sangre con la del herido. Lo suele enseñar un espíritu Agua.

• **Shou (Nivel Uno):** Como el Don de Nivel Tres de Philodox Sabiduría del Antiguo Camino. Shou es la sabiduría de los ancestros; al invocar este Don se consiguen fragmentos de consejo e información (uno por cada éxito en la tirada de Gnosis). Es un don común entre los Zhong Lung, y lo enseña un espíritu Ancestro.

• **Romper el Muro del Manana (Nivel Dos):** Es un Don básico de adivinación, enseñado por un espíritu Grulla.

Sistema: Después de [illegible] de pájaro, el jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Percepción + Enigmas (dificultad 6). Entonces el Zhong Lung podrá observar el futuro y obtener un dato general o comprensión por cada éxito.

• **Palmada Atronadora (Nivel Dos):** Como el Don del Señor de la Sombra. Los Grandes Dragones son venerados como portadores de lluvia y truenos, y los Dragones Medios comparten su poder.

• **Enviar Sueño (Nivel Tres):** Como el Don de Metis Habla Mental.

• **Lengua del Dragón (Nivel Tres):** Este Don invoca un relámpago sobre un oponente específico.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y hace una tirada de Fuerza + Intimidación (dificultad 6). Cada éxito inflige un punto de daño agravado a la víctima.

• **Ira de Wani (Nivel Cuatro):** Como el Don de Nivel Cinco de Wendigo, Invocar Espíritus de la Tormenta; sin embargo, al utilizar este Don, el Zhong Lung cae en letargo durante [illegible] y envía sueños al Príncipe Dragón en [illegible].

Estereotipos

• **Hakken:** Su mirada no observa el conjunto de la Rueda, sino que se centra en un único radio. No está bien que los guerreros de la Madre estén [illegible] ciegos.

• **Khan:** En la Edad de la Prueba eran nuestros adversarios, nobles de semblante pero sedientos de sangre. ¿Han aprendido moderación desde entonces? Yo dudo que no.

• **Kitsune:** Son todos unos embaucadores. Ser cautelosos con las payasadas de los hijos más jóvenes de la Madre Esmeralda, toda la erudición que compartan debe ser cierta, y seguramente serán [illegible] inteligente.

• **Kumo:** La mayoría entonó los himnos de las bodas del Wyrm; así que debemos ser muy cautelosos con sus intenciones. Sin embargo, tienen una comprensión y una sabiduría interior únicas que les hace valiosos.

• **Nagah:** Han engrasado el eje de la Rueda con ríos de sangre... tanto la de otros como la propia.

• **Nezumi:** Estos veloces corredores y ladrones de secretos son inteligentes y útiles. Tener un gesto amable con ellos suele ser recompensado de miles de formas distintas.

• **Same-Bito:** A pesar de nuestra tutela, muchos todavía son brutos y maleducados. Sin embargo, procedemos de las mismas aguas y compartimos un [illegible] mutuo por Tiandi, el Señor del Trueno. Debemos continuar para dejar asentado un buen ejemplo.

• **Tengu:** Su conocimiento de la batalla es poderoso y, al igual que los Nezumi, son los guardianes de interesantes secretos. Muchos todavía sirven a los Hakken, vínculo que nos parece desestabilizador.

• **Pueblos del Crepúsculo:** Muchos nos desprecian al considerarnos unos viejos chochos de una edad perdida. Daríamos la bienvenida a sus guardianes de secretos como eruditos y colegas nuestros sólo si, pudieran abrir los ojos y ver de verdad.

• **Armonía del Alma (Nivel Cuatro):** Como el Don de los Hijos de Gaia: Serenidad. Los Zhong Lung suelen utilizar este Don para mantener la paz en las Cortes, especialmente cuando hay "visitantes honorables"

• **Sueño de Si Wang Mu (Nivel Cinco):** Un raro y preciado Don enseñado por los criados de Si Wang Mu, permite a los Zhong Lung entrar en un sueño de hibernación que añade años a su larga vida natural.

Sistema: El jugador gasta un punto permanente de Gnosis y hace una tirada de Resistencia + Enigmas (dificultad 7). El Zhong Lung se queda dormido tres días por cada éxito. Al tercer día, la tarea de dormir añade una docena de años a su vida.

• **Caras de Mil Secretos (Nivel Cinco):** Aunque les guste compartir sabios consejos, este Don es un secreto celosamente guardado entre los Zhong Lung. No es verdaderamente un Don para cambiar de forma, pero confiere a quien lo utiliza una ilusión casi perfecta de su elección. Incluso a los místicos y a otros Zhong Lung les resulta imposible mirar a través de la fachada sin utilizar poderes sobrenaturales (e incluso entonces la dificultad aumenta a 9). Los Zhong Lung pueden adoptar cualquier apariencia humana, aunque sus favoritos son jóvenes doncellas, niños y ancianos. De esta forma, pueden reunir información y secretos insospechados. Un espíritu Ancestro enseña este Don.

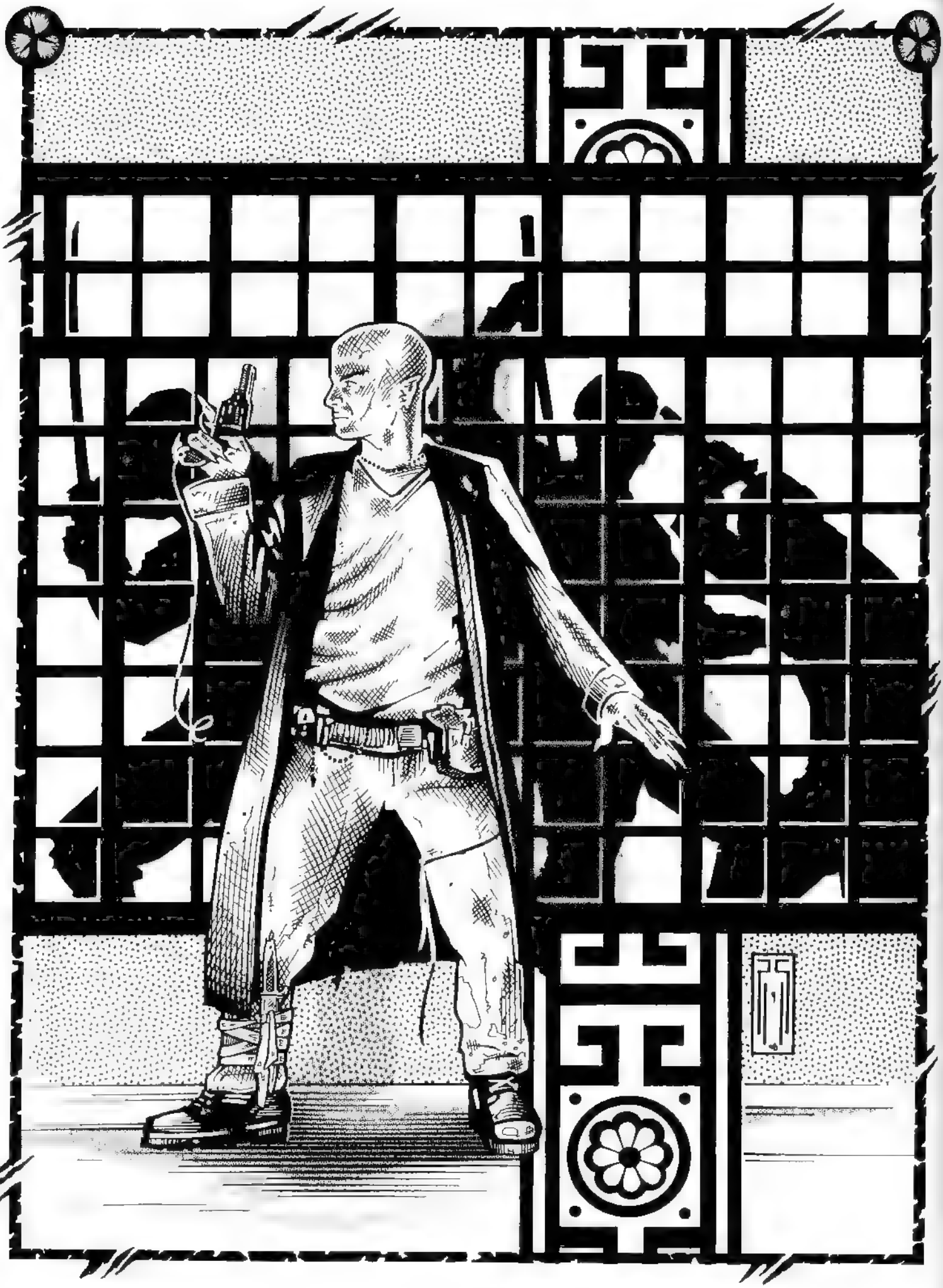
Sistema: Quien lo utiliza gasta un punto de Gnosis y otro de Fuerza de Voluntad, entonces hace una tirada de Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). El engaño dura un día por cada éxito, aunque los Zhong Lung pueden desvanecerlo en cualquier momento.

Ritos

Los Ritos de Reconciliación y Misticismo son comunes entre los Zhong Lung. Sin embargo, sus ritos más sagrados y venerados tienen lugar en los cambios de estación. El verano trae el Rito de Nanfeng (viento de sur); el otoño, el Rito de Xifeng (viento del oeste); el invierno el Rito de Beifeng (viento de norte); y la primavera el Rito de Dongfeng (viento del este). En Año Nuevo se celebra el Rito de Renovación, que celebra otra vuelta completa de las estaciones. Cada rito estacional rinde homenaje a la ascendencia de un nuevo auspicio y asunto; las actividades implican la veneración a los ancestros, la búsqueda de nuevos conocimientos, música, danza y algún tipo de deferencia hacia Tiandi. Los ritos menores que veneran al Sol también se celebran de vez en cuando.

Cita

Una vez cometimos el error de abandonar nuestras obligaciones como instructores. Nunca más. Todos los hijos de la Madre Esmeralda están invitados a sentarse en nuestras garras y aprender la sabiduría del Cielo... si es que tienen paciencia para hacerlo.



Capítulo Cuatro: Armas y Antagonistas

Susano Orbatos: *Mutatis sed... Estoy está empezando a HARTARME ... Asesinato alguna vez ... Necesito foll tu de COSAS RARAS*
Mesmerize Shadow Collision

Jugar en la Tradición no consiste simplemente en vestirse con ropa con una túnica de kung fu y unos pantalones largos. Aparte de las diferencias ideológicas, las cortes se han desarrollado totalmente separadas de los cambiaformas occidentales, sus miembros adoptan sus misticismos y sus fuertes poderes están influenciados por un mundo espiritual que está cerrado a las cortes Umbrales y Asiáticas. Las influencias espirituales de Occidente, todas ellas, tuvieron una durante la Primera Edad pero ahora son mucho más sutiles.

A continuación, para cada uno de los grupos descritos, hay una tabla para ayudarte a elegir el diferente arsenal de Méritos y Defectos, ideales de seguidos y antagonistas para los seguidores de cada uno de los cambiaformas occidentales. Aunque literalmente no existe ningún cambiaformas que no pueda representar todos los siglos de existencia espiritual del cambiaformas, esta información es suficiente para empezar a jugar.

Méritos y Defectos

Protocolo Perfecto
(Mérito de 1 Punto)

Tienes un talento natural para tratar con otros shen. Has nacido para tomar el té con los señores de las hsien y puedes dirigirte educadamente a cualquier execrable Kuei-jin con una cortesía totalmente condescendiente. La dificultad de las tiradas de Empatía, Expresión y Etiqueta cuando trates con otros shen de forma ceremoniosa se reduce en 2 puntos.

Nacimiento Auspicioso
(Mérito de 2 Puntos)

El destino sonríe sobre los pasos que existe bajo la estrella de la suerte protectora. Quizás se tiene cierto se consideran afortunados y tus decisiones casi siempre dirigirán la acertada. Una vez por sesión, podrás designar cualquier tirada como "afortunada". En esa tirada podrás ignorar todos los 1 que aparezcan en ella, como éxitos y, después, podrás volver a tirar aquellos dados cuyos resultados no sean éxitos, una de las especialidades. Si una de esas especialidades es una de las tuyas, podrás volver a tirar tanto los 1 como los 10 y ganarlos éxitos por ambos.

Clan Rival
(Defecto de 1 Punto)

Por algún motivo, uno de los grupos de cambiaformas de la Corte siente una intensa aversión hacia ti. Quizá el Kitsune local piensa que eres un bárbaro insufrible, o quizás el Same-Bito cree

Artes Marciales y Cambiaformas

Las artes marciales son un tema muy espinoso cuando se tienen relaciones con los hengeyokai. Viven muy separados de Oriente... y sin embargo, son un elemento importante de muchas de las historias que se cuentan sobre Asia. En resumen, a los hengeyokai no les preocupan tanto las artes marciales como a los occidentales, ya que éstas fueron diseñadas como una forma de combate cuerpo a cuerpo... y cuando los hengeyokai adoptan sus formas de guerra con dientes y garras, no van precisamente desarmados.

La única arte marcial que han desarrollado los cambiaformas ha sido el Kailindo; sólo los Contemplaestrellas han sido capaces de conseguir la suficiente Rabia para desarrollar un estilo de lucha desarmado que no se base en los dientes y en las garras. El Kailindo ha sido diseñado para funcionar con las cinco formas de los Garou, los Bastet y similares no tiene la suerte de poder aprender este arte (véase **La Guía del Jugador de Hombre Lobo** y el **Libro de Tribu Contemplaestrellas** para ver más detalles sobre el Camino de Kai Lin).

Por supuesto, no se puede evitar que un hengeyokai aprenda las artes marciales humanas y practique el estilo en forma Homínido o Glabro (o equivalentes). Las artes marciales en forma Crinos quedan fuera de toda cuestión, del mismo modo que la forma humana es inadecuada como forma de guerra (por no hablar de las formas más exóticas de batalla como la Arenid de los Zhong Lang o la Lilian de los Kumo).

Los Narradores que estén interesados en utilizar las artes marciales en sus crónicas pueden consultar **Mundo de Tinieblas: Combate** para tener una visión más exhaustiva de las artes guerreras en el Mundo de las Tinieblas, o **Estirpe de Oriente,** donde se presenta un sistema alternativo que mezcla el detalle y la discreción.

Ancestro Enfadado (Defecto de 2 Puntos)

Uno de tus espíritus Ancestros ha estado observando tus movimientos desde que naciste y francamente, está muy disgustado. Quizás cometiste un error en un ideal que él considera sagrado... quizás no puedes alcanzar sus elevados niveles. Sea cual sea la razón, el ancestro se niega a dejarte tranquilo y sólo aparece cuando le invocas. Está intentando que regreses al camino correcto, quieras o no quieras hacerlo.

Mientras tu Ancestro esté disgustado con tus acciones, utilizará la fuerza que posee en el mundo espiritual para detenerte. Las dificultades para realizar todos los ritos se incrementan en 1 punto y el Narrador podrá seleccionar otros momentos de acontecimientos desfavorables que el Ancestro habrá preparado para que tú. Es más, si tienes Vida del Pasado, podrá tomar tu cuerpo e intentar hacer tus tareas de una "forma adecuada". No desea matarte ni ponerte en peligro, simplemente quiere que enmiendes tu comportamiento de la forma que determine el Narrador. Este Defecto puede eliminarse a base de jugar y gastar experiencia, apaciguar a tu Ancestro supondrá un gran esfuerzo.

Dones

Los siguientes Dones los comparten todas las Cortes de la Bestia de la Madre Esmeralda, pero no todos los extranjeros pueden acceder a ellos: para recibir estas enseñanzas, se tiene que seguir el Camino de la Virtud de la Madre Esmeralda. Puede que estos Dones se sean ofrecidos a un hengeyokai comprometido con su Raza, en gratitud a los servicios que ha prestado a las Cortes, pero como regla general, no todos los cambiaformas orientales tienen porqué conocerlos necesariamente.

Los personajes iniciales que puedan escoger los dones comunes de los hengeyokai que aparecen a continuación, podrán elegir un Don de auspicio acorde con su papel (las Linternas podrán escoger Dones de Philodox, los Puños, de Ahroun; los Espejos, de Theurge, las Hojas, de Ragabash; y los Pilares, de Galliard).

• **Crear Elemento (Nivel Uno):** Como el Don de Metis. Los hengeyokai que estén en sintonía con los elementos apropiados (véase pág. 57) pueden invocar a la "luna" como elemento, ésta se manifiesta como pura luz de luna, proporcionando iluminación y, a menudo, cierto consuelo.

• **Habla Mental (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard. Este Don suele ser compartido entre los recién llegados a las Cortes como la forma de comunicación universal más básica.

• **Sentir Desequilibrio (Nivel Dos):** Este Don permite que el hengeyokai centre sus percepciones en el balance entre los Tres discerniendo cualquier desequilibrio de energías: ya sean las de la Tríada o las del Yin, Yang y Yomi. Por ejemplo, podrá descubrir que la Tejedora es muy fuerte en una zona, o que la mancha de Yomi está extrañamente ausente de una casucha que se encuentra en medio de un tugurio. Este Don le enseña cualquier espíritu siervo de la Madre Esmeralda.

Sistema: El jugador hace una tirada de Percepción + Ocultismo, como el Don Sentir al Wyrm. La dificultad dependerá de la potencia de las fuerzas de esa zona. Los Kuei-jin verán el Chi más fuerte en sus cuerpos y aquellos que tengan un poderoso Pc tendrán la corrupción de Yomi en ellos.

• **Garras Resplandecientes (Nivel Dos):** Una de las artes de guerra de los hengeyokai. Este Don permite al cambiaformas que encienda sus manos o garras (e incluso las alas, en el caso de la forma

que vales poco como guerrero. Sea cual sea la razón, cuando te relaciones con esta otra Raza Cambiaformas (que puede ser la tuya), tus tiradas sociales tendrán una dificultad + 2.

Nacimiento Desafortunado (Defecto de 2 Puntos)

Vives en unos tiempos interesantes. La hora de tu nacimiento fue marcada por un mal augurio... y toda tu vida ha estado marcada por él. Se considera desafortunado tenerte cerca y los hengeyokai supersticiosos pueden culpar a tu simple presencia de las pequeñas desgracias que ocurran. Una vez por sesión, el Narrador designará una de tus tiradas como "desafortunada". En esa tirada, todos los 2 que saques contarán como 1. Además, esa tirada no sólo fracasará, sino que además cancelará todos los éxitos. Es posible tener este Defecto a la vez que el Mérito Nacimiento Auspicioso, en ese caso, serás una bendición tan mezclada que a tus compañeros les preocupará enormemente tu influencia en el equilibrio.

Crinos de los Tengu con Plumas Cuchilla), garantizando que sus golpes tendrán la ferocidad de las bolas de fuego. Es maravilloso contemplar a un cambiaformas que utiliza este Don, pues sus golpes trazan remolinos de llamas a su alrededor. Lo enseña un espíritu Llama.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Fuerza + Impulso Primario (dificultad 6). La llama dura dos turnos por éxito. La llama añade un dado de daños a todos los golpes físicos y provoca que los vampiros huyan instintivamente por miedo. Incluso si el cambiaformas que posee este Don está golpeando con los puños, el daño será agravado.

Los Same-Bito, Nagah y Zhong Lung pueden aprender este Don como Nivel tres; sus profundos vínculos con el agua imposibilitan una mayor afinidad con las llamas.

• **Habla Cortés (Nivel Dos):** Cuando actúa como un delegado, el hengeyokai sólo considera educado hablar en la lengua de su huésped. Este Don permite que un hengeyokai hable cualquiera de las lenguas de las Razas Cambiantes como si fuera nativo y alcanza la maestría en todas lenguas: los matices de los gruñidos de los Hakken, los indicios feromonales de los Kumo, e incluso el habla eléctrica de los Same-Bito. Sin embargo, no garantiza el conocimiento de los símbolos escritos ni tampoco funciona con el lenguaje humano. Este Don lo enseña un espíritu Grulla.

Sistema: El jugador hace una tirada de Carisma + Linguística (dificultad 7); sólo se necesita un éxito para hablar con fluidez la lengua deseada. La fluidez dura una escena.

• **Sueño Despierto de Unidad (Nivel Tres):** Este Don se diseñó cuando el Don de Habla Mental más sencillo demostró ser ineficaz para el uso cortesano. Permite que un grupo de hengeyokai se comunique de forma silenciosa mediante el envío de sueños despiertos a sus mentes, pero es mucho más sencillo de utilizar. La mayoría de los Gai'nan lo conocen y lo utilizan para comunicarse con toda la corte de una vez. Lo enseña una Quimérula o un espíritu funcionario que sirva a los Ministros del Cielo.

Sistema: El hengeyokai sólo tiene que gastar un punto de Fuerza de Voluntad para que hasta treinta personajes se puedan comunicar en silencio. Por supuesto, todos los participantes deberán estar presentes para hacerlo. Todo aquel que se incluya en el sueño podrá actuar con cierta normalidad, sus reservas de dados sólo se verán reducidas en un dado. Los hengeyokai pueden llevar a su sueño a personas que se muestren reacias a hacerlo, pero deberán hacer una tirada de Manipulación + Expresión (la dificultad será equivalente a la Fuerza de Voluntad de la víctima); si esta tirada fracasa, el sueño termina.

• **Exorcismo (Nivel Cuatro):** Como el Don de Theurge de Nivel Tres. Los Reyes Yama suelen enviar con frecuencia a sus espíritus acólitos para que infesten las cortes de los hengeyokai, como resultado, el conocimiento de los espíritus demoníacos desterrados se comparte libremente entre los hijos de las bestias.

• **Dividir la Muralla (Nivel Cuatro):** Este Don hace temporalmente que los hengeyokai que normalmente no pueden caminar de ese modo, especialmente los Khan, Los Nagah, los Zhong Lung y los Same-Bito. Les permite caminar por las Tierras del Espejo con tanta facilidad como sus primos más afortunados.

Sistema: Los hengeyokai no pueden caminar de lado con la naturalidad de los Garou. Esta habilidad se hace automática en cuanto el hengeyokai aprende el Don.

Ritos

Los hengeyokai utilizan tantos ritos como sus primos occidentales, o quizá más. Las Cortes son muy reverentes con el mundo espiritual, especialmente con sus Ancestros. Además, como la alianza entre diversas Razas suele ser, en el mejor de los casos, muy débil, los ritos se utilizan como un ritual compartido para unificar a los cambiaformas de una corte. No importa si eres un Khan o un Nezumi, un Tengu o un Same-Bito: cuando el vidente invoca un rito, todos los presentes participan en la comunión espiritual.

Los siguientes ritos son representativos de las Cortes. La mayoría se enseñan a cualquiera que desee aprenderlos sin embargo, hay algunos rituales prohibidos que, aunque no se comparten abiertamente, son de alguna forma hengeyokai.

Ritos de Reconciliación

La Reconciliación, tal y como dictan los Mandatos, es un tema muy importante para los hengeyokai. Las Cortes enseñan sus versiones del Rito de Contrición y del Rito de Purificación a todos los hengeyokai que pueden, creyendo que estos ritos son extremadamente valiosos. Las Cortes tienen su propia versión del Rito de Renuncia, llamado Rito de la Gran Carga, que se utiliza cuando un hengeyokai desea dejar de servir a su Raza para servir a las Cortes o viceversa. También se utiliza cuando las Cortes aceptan el servicio de un cambiaformas occidental.

Rito de Alimentar a los Fantasmas

Nivel Uno

Mediante este rito básico se invoca a un ancestro para que confiera su bendición desde arriba y se le ofrece un sacrificio para su bienestar. Es especialmente popular entre las Cortes y pocos hengeyokai que están por encima del Rango Dos lo desconocen. Este rito siempre se realiza en la forma de raza, y casi siempre de forma individual, a pesar de que los hermanos u otros parientes pueden venerar a sus ancestros mutuos en un rito comunal. El oficiante debe realizar una ofrenda apropiada de alimentos a los ancestros (un Nezumi ofrecerá un montón de arroz, mientras que un Kitsune ofrecerá sake exquisito, cabello de ángel azucarado y muchos conejos recién cazados). Después, los hengeyokai salmodian, aúllan, cantan, bailan o hacen lo que les parece más apropiado, mientras esperan que los espíritus Ancestros se coman la comida. Si el rito tiene éxito, la comida no desaparece realmente, pues los ancestros del oficiante consumen la materia espiritual de las cosas que se han ofrecido en sacrificio; alguien que sea tan inmaduro como para comerse lo que queda después del rito lo encontrará insípido, soso y carente de valor nutritivo real.

Sistema: El oficiante hace una tirada de Carisma + Rituales (dificultad 8). Si el rito tiene éxito, durante los tres días siguientes tendrá una dificultad de -1 en las tiradas de Vida del Pasado o en cualquier otra tirada que implique buscar sabiduría o el consejo de los espíritus Ancestros. Es más, puede ser una forma de que un hengeyokai que tenga que trabajar con una carga especialmente desfavorable reciba un poco de suerte de los espíritus. El Narrador debe determinar qué forma adoptará esta ayuda (si es que la hay).

Rito de la Segunda Cara

Nivel Dos

Este rito anuncia al mundo espiritual que la necesidad ha decretado que los hengeyokai sigan un camino diferente. Al igual que el Rito de Renuncia de los Garou, se realiza cuando el cambiaformas debe cambiar su auspicio a uno que se adapte mejor al papel que está desarrollando en esos momentos. Suele realizarse cuando tiene que abandonar su puesto en un sentai y hacerse cortesano, pero las circunstancias pueden requerir otros cambios.

La forma apropiada de realizar este rito es en algún cruce de caminos de algún tipo (hasta con el cruce de dos senderos en medio de la jungla o de dos corrientes en el mar). Quien lo realiza suplica que los espíritus le bendigan en su nueva tarea y promete una renovada lealtad a las Cortes de la Bestia. Cuando termina el rito, sus compañeros o amigos cortesanos le alejarán del cruce y le darán la bienvenida a su nuevo trabajo.

Sistema: El cambio de auspicio no es algo que se pueda tomar a la ligera, pero los hengeyokai saben que puede ser necesario. Quien realiza este rito no pierde Renombre, a no ser que el total de éste le sitúe en un Rango superior en su nuevo papel, en tal caso perderá lo justo para quedarse a medio camino de su Rango actual. Por ejemplo, Thann es una Linterna de Rango Tres que debe adoptar el papel de Puno, ha conseguido 9 puntos de Gloria, 7 de Virtud y 3 de Sabiduría por sus hazañas marciales. Al realizar el rito, pierde 2 puntos de Gloria, 2 de Virtud y uno de Sabiduría (pero las circunstancias que han forzado el cambio harán que consiga Renombre rápidamente).

Cambiar el auspicio más de una vez es extremadamente desfavorable, tres cambios serán más de los que cualquier siervo leal de la Madre Esmeralda pueda necesitar.

Ritos de Túmulos

Los cambiaformas orientales valoran los túmulos tanto como los occidentales. Y con todas las bestias del Wyrm, los Kuei-jin sedientos de Chi, los Rompenombres sedientos de poder y los hengeyokai granujas que intentan apoderarse de los nidos de dragón, los hombres bestia asiáticos dedican mucho tiempo y muchos recursos intentando evitar que los lugares sagrados de la Madre Esmeralda sean profanados. Las Cortes tienen sus propias versiones de todos los Ritos de Túmulos de los Garou, excepto el de La Madriguera del Tejón, a pesar de que las especificaciones de estos ritos puedan ser desconocidas para una Persona del Crepúsculo, los efectos finales serán muy similares.

Ritos Fúnebres

En términos generales, las cortes no tienen la obligación de lamentarse mediante un rito de la pérdida de uno de los suyos. Los Ritos Fúnebres se suelen dejar a la Raza Cambiante en cuestión, pues nadie desea hacer enfadar a la Corte de Ancestros al enterrar de forma inapropiada a un descendiente. Como resultado, cada Raza Cambiante tiene sus propios Ritos Fúnebres, desde los funerales poéticamente formales de los Hakken hasta la consignación elocuentemente sencilla de los Nagah al Río. Sólo un rito parece pertenecer al conjunto de las Cortes y no sólo a una raza concreta.

El Final del Viaje

Nivel Dos

Este rito se emplea [illegible]

[illegible] Cuando [illegible]

Sistema: [illegible]

[illegible] para siempre sin que regrese [illegible] los llaman (mediante invocaciones o Vía del Pasado).

Ritos Místicos

Los [illegible] buscan constantemente [illegible] Ritos Místicos [illegible] del Espíritu [illegible] Despertar del Espíritu [illegible]

Rito del Viaje Armonioso

Nivel Tres

Este [illegible]

Sistema: [illegible]

Rito del Tatuaje Espiritual

Nivel Cuatro

Este peculiar rito se utiliza para armar a los hengevokai que van a misiones especialmente peligrosas. Un pergamino antiguo es tatuado a la piel del sabueso del hengevokai para formar el tatuaje. Cuando el hengevokai invoca el poder del espíritu, este manifiesta su poder con la transformación de sus Hechizos espirituales. Dragón tatuado puede descontarse de tres de combat forms y lanzar bolas de fuego a sus enemigos. Mientras que un espíritu Ancestral normalmente no interferiría en combate, sí puede ayudar a un espíritu luchador. Estos tatuajes son artefactos muy poderosos. Estos tatuajes son artefactos muy poderosos. La piel del sabueso

Sistema: El espíritu debe ser invocado con el Rito de Invocación y persuadido para entrar en el tatuaje. El celebrante debe hacer una tirada de Astucia + Rituales (dificultad 8). Cada éxito asegura al espíritu cinco puntos de Poder que podrán gastarse en el Hechizo adecuado (Descargar Llama, Crear Viento, Creación, Flechas Relampago y Materializarse son los favoritos). Si el espíritu perece, el tatuaje se desvanece de la piel del sabueso y el tatuaje se torna oscuro. Mientras más Poder se invierta en el tatuaje

Para activar el tatuaje, el hengevokai debe hacer una tirada de Gnosis (dificultad 8). Si tiene éxito, el espíritu saldrá y el tatuaje se desvanecerá. Los tatuajes espirituales cuentan como elementos dedicados; un cambiaformas no podrá tener nunca un total de tatuajes espirituales y elementos dedicados mayor que su nivel de Gnosis permanente.

Rito de la Crisálida Trasgo

Nivel Cinco

Una de las prácticas más corruptas que se puede encontrar en las Cortes Yomi. El Rito de la Crisálida Trasgo vincula a un Perdición a un servidor, creando así una Bokor. Los Bokor no pueden existir fuera de las Kuroi, ya que dependen sangre Perdición antes de convertirse en Bokor. Aunque parezca que este rito se asemeja a la creación de Ghouls, Bokor son desechables y no son tan fuertes como los Ghouls. Además, los Bokor no pueden ser creados a partir de cualquier humano, ya que deben ser de sangre fresca. Los elementos Kamo y Sutra de la Tradición son perfectamente además de proporcionar una fuente de sangre fresca para ungir al sujeto.

Sistema: El celebrante debe hacer la tirada estándar de Astucia + Rituales (dificultad 8). Resulta más difícil encontrar los sujetos debido a la falta relativa de compras que la Perdición puede tener en sus almas. La dificultad de transformar a un ser humano a través de este rito es de 8.

Ritos de Castigo

No resulta sorprendente que [illegible] castigo sean muy populares entre los hengevokai. Sabedores de [illegible] los hengevokai [illegible] Ritos de Castigo y de Descubrimiento. Los Ritos de Castigo [illegible] compartirlos. A continuación se presentan algunos de los castigos de los hengevokai.

Rito del Funeral Silencioso

Nivel Tres

Este rito se suele utilizar en delincuentes que, para que reflexionen sobre lo que han hecho, han de pasar un tiempo a solas. Y lo pasan... pues les entierran vivos y se les deja en la oscuridad de la tierra hasta que finaliza el castigo.

El sujeto es escoltado hasta el lugar del entierro, donde el celebrante les ata las muñecas y tobillos con un cordón blanco y dibuja el símbolo de "silencio" de los hengeyokai en su frente. Entonces, los asistentes lo colocan en el hoyo que han preparado para la ocasión (y le administran todos los garrazos que sean necesarios para mitigar su resistencia durante el camino, es necesario que el sujeto esté inconsciente durante esta parte del rito). Entonces el oficiante escribe la ofensa del sujeto en un trozo de corteza y la tira al pecho del sujeto mientras entona la historia de la infracción a los cuatro vientos. En cuanto finaliza la historia, todos los presentes cubren al sujeto con tierra y apisonan la "tumba".

Si el rito se celebra con éxito, el sujeto no tendrá la necesidad de respirar, comer o beber durante el tiempo que dure el rito (normalmente desde el amanecer hasta el crepúsculo). Por supuesto, que te entierren vivo es una experiencia angustiosa y el sujeto debe hacer tres tiradas sucesivas de Fuerza de Voluntad (dificultad 8) o perder un punto permanente de Fuerza de Voluntad. Si alguna de estas tiradas fracasa, el desafortunado pecador se volverá temporalmente loco (si utiliza la **Guía del Jugador de Hombre Lobo**, el Narrador podrá escoger un Trastorno Mental apropiado). Cuando finaliza el rito, el malhechor es exhumado y todo se considera olvidado. Sin embargo, esta claustrofóbica experiencia suele devolver a los errantes hengeyokai al camino de la virtud.

Sistema: El celebrante hace una tirada normal de Carisma + Rituales. Si el rito fracasa, el celebrante lo sabrá inmediatamente. En estos casos, la mayoría ordenan que el sujeto sea desenterrado inmediatamente, considerando que la Madre Esmeralda ha decretado que el castigo era demasiado estricto para esa ofensa concreta. Sin embargo, también se sabe que algunos estrictos celebrantes han dejado a individuos particularmente "corruptos" bajo tierra para liberarse de ellos de una vez por todas.

Rito del Infierno hecho Carne

Nivel Cinco

Uno de los más horrendos castigos de las Cortes, este rito se reserva para aquellos que han traicionado a la Madre Esmeralda y sus siervos de las formas más atroces. El sujeto es arrastrado hasta un lugar aislado donde nadie oirá sus gritos ni se preocupará por él (en algunos casos aquí se incluyen ciertos distritos urbanos). El celebrante describe los crímenes del sujeto, pidiendo a los espíritus que castiguen su traición. Ellos lo hacen de una forma tan horrible (convirtiendo lentamente los huesos de la víctima en plata, oro o palisandro hong mu, lo que sea mejor según el caso). El cambio se inicia por los pies y va en dirección ascendente, hasta el cráneo (a. final del rito, el sujeto ha hervido vivo dentro de su propio esqueleto). Aunque el sujeto esté en su forma de raza, su muerte será horrible. Después se deshacen del cuerpo de la mejor forma posible para evitar ofender más a los espíritus (algunos homínidos ambiciosos han abierto el cuerpo del cadáver para coger el oro o la plata y han sido maldecidos con terribles enfermedades que les han marchitado por codiciar el producto derivado de la traición).

Sistema: Una vez ha comenzado el proceso, no hay ninguna forma de salvar al sujeto, la muerte está garantizada. Algunos murmuran que existe una variante al rito que se puede utilizar sobre otros *shen*... pero no hay pruebas, pues si se utilizara sobre otro *shen* provocaría un incidente diplomático de grandes proporciones.

Ritos de Renombre

Las Cortes tienen pocos Ritos de Renombre comunes (las dos celebraciones más importantes son el bautismo del nuevo hengeyokai y el reconocimiento del Renombre de un cambiaformas al concederle un nuevo Rango). Este último se celebra mediante una variación del Rito de Reconocimiento, que a veces implica regalar una nueva insignia que sea apropiada para el nuevo puesto del sujeto. La primera vez es fácilmente representada mediante un rito de los Garou.

Rito del Camino Abierto

Nivel Dos

Este rito se realiza en los hengeyokai recién Cambiados que entran a formar parte de las Cortes de la Bestia. Antes de someterse a este rito, las crías han aprendido los Mandatos de memoria y deben someterse a una prueba menor de vanía. A diferencia del Rito de Iniciación de los Garou, estas pruebas deben pasarlas solos a menos que, gracias a las bendiciones del Cielo, haya bastantes recién Cambiados disponibles para formar un nuevo sentai.

Tras las pruebas de habilidad y conocimiento, los hengeyokai aspirantes son elevados bajo la luz de la luna para realizar el rito. Ahí el celebrante purifica a cada uno por turno y los guía a un estado de meditación. A medida que cada uno de ellos se abre a la nueva vida que hay ante él, el celebrante dice las palabras rituales sobre sus cabezas. Cada cachorro tiene visiones antes sus ojos mientras esto sucede, visiones que ilustran el Camino que se extiende ante él, por ejemplo, aquellos que deben segar el papel de. Puño pueden tener visiones de guerra y armas o imágenes de garras fuertemente cerradas. Cuando el celebrante termina el cántico, el cachorro se despierta completamente y habla de su visión. Entonces, el celebrante unge al cachorro con un pictograma pintado que señala su auspicio y lo presenta con la insignia de madera de su nuevo rango.

Sistema: Aparte de la tirada formal de Carisma + Rituales, no hay sistemas reales para desarrollar el rito. El Narrador puede, como siempre, evocar la escena en los sentidos de los jugadores, pero la tirada de dados no tiene demasiada relevancia en este rito.

Tótems

Los hengeyokai mantienen tótems al igual que hacen los Pueblos del Crepúsculo (muchos *shen* se refieren a esos tótems como nushi) y los veneran fuertemente. Aunque hay una serie de tótems que sirven exclusivamente a las Cortes, hay algunos Tótems Tribales que también se ofrecen a sus hijos Orientales haciendo de protectores de un sentai montaraz (o como tótems personales para algunos individuos). Ver **Guía del Jugador de Hombre Lobo** para más detalles.

De ellos, los más dóciles para servir como tótems de un sentai montaraz serían Quimera, Rata y el Abuelo Trueno. Cucaracha

suele desear servir como protector de un sentai. Los hengeyoka solicitan tal honor. El Unicornio también suele apadrinar a un sentai de gran virtud, al que se aparece como el ki-rin de [illegible].

Algunos tótems de la Guía del Jugador de Hombre Lobo también son adecuados para los hengeyoka, como los Incarna del Viento, el Zorro, el Tiburón y la Rana.

Oso

Coste en Trasfondo: 5

El Poderoso Oso ha sufrido mucho. Sus hijos, los Okuma, fueron asesinados en la Cuarta Edad, en la Quinta Edad, infinitos monos han abierto zanjas venenosas en la tierra que el Oso tanto ama. Es un sabio maestro de diversos ritos, pero cuando está enfadado, rompe rocas y tumba árboles de la rabia. Los sentai que escoge son tratados con respeto, aunque suelen ser pasados por alto, pues su presencia es un recuerdo del vergonzoso destino de los Okuma.

Rasgos: Los hijos de Oso ganan tres dados en la reserva de Artes de Medicina y pueden hibernar durante tres meses seguidos sin necesitar comer ni beber. La Fuerza de cada miembro del sentai se incrementa permanentemente en un punto y cada uno puede utilizar el Don Roce Materno una vez al día. Cuando un miembro del sentai sea herido por vez primera en cualquier combate, todos sus compañeros de manada obtendrán inmediatamente dos puntos temporales de Rabia.

Sin embargo, los hijos de Oso orientales deben sustraer un punto de cualquier bonificación de Gloria, debido a la vergüenza colectiva de las Cortes.

Prohibición: Oso prohíbe a sus hijos golpear a otros hengeyoka con las garras, el pico o los colmillos, por temor a que se pierda otra raza, del mismo modo que se perdieron sus primeros hijos. Incluso los Kumo tienen esta prohibición, sin embargo, Oso no prohíbe a sus hijos que utilicen Dones o armas contra sus enemigos.

Perro

Coste en Trasfondo: 4

Perro es un amigo fiel y vigilante, aunque no es demasiado respetado por las bestias salvajes. Enseña que los humanos pueden merecer amor y respeto y que son capaces de devolver estas impresiones. Perro no es un tótem demasiado popular; suele guiar a los sentai japoneses de los Hakken y los Tengu.

Rasgos: Los hijos de Perro pueden conseguir cuatro puntos adicionales de Fuerza de Voluntad por historia. También añaden tres dados a la reserva de Alerta y poseen el Don Lenguaje Animal.

Prohibición: Perro pide a sus sentai que evite por todos los medios asesinar humanos, a menos que sea absolutamente necesario.

Liebre

Coste en Trasfondo: 6

Liebre es rápida, gentil, energética e inteligente, aunque a menudo es mucho más inteligente de lo que es bueno para ella. Tiene poca sabiduría que ofrecer a su sentai, pero le anima a que piense en cómo sobrevivir en situaciones peligrosas. Liebre tiene una relación muy tenue con los Kitsune y cualquier hombre zorro que haya en su sentai deberá trabajar el doble de fuerte para conseguir el mismo favor que los demás.

Rasgos: Liebre concede a sus hijos el Don Velocidad de Pensamiento, también pueden conseguir cuatro puntos adicionales de Gnosis por historia. Cada miembro del sentai gana un punto de Astucia. Los espíritus de la Luna reaccionan bien con los hijos de Liebre, haciendo que sus viajes por la Umbra resulten ligeramente más sencillos.

Prohibición: Liebre exige que su sentai proteja a todos los hijos de todo tipo y especie; también espera que los hengeyoka que él escoja se conviertan en padres.

Mangosta

Coste en Trasfondo: 4

Mangosta es mortalmente rápida y astuta, y enseña a sus hijos a matar antes de que sus enemigos tengan la oportunidad de golpear. Matar es un arte, no un juego torpe... enseña a evadir los ataques de un oponente hasta que se pueda asestar un golpe fatal. A pesar de que su filosofía de guerra es muy parecida a la de los Nagah, Mangosta no acepta a los hombres serpiente como hijos... y los Nagah tampoco tienen demasiado buen concepto de un sentai de Mangosta.

Rasgos: Mangosta enseña a sus hijos los Dones Defecto Facial y Resistir Toxina. También añade tres dados a la reserva de dados Esquivar del sentai.

Prohibición: Mangosta exige a su sentai que jamás dé muestras de tener miedo.

Buey

Coste en Trasfondo: 5

Buey nunca ha sido demasiado brillante, pero su determinación es la de la montaña y su buena naturaleza apaciguó incluso a

...del coso de los tigres. Escoge hijos de fuerza gentil y naturaleza para, y les enseña las virtudes de la paciencia y la resistencia.

Rasgos: Los sentai que siguen a Buey obtienen dos puntos de Resistencia y Fuerza que podrán distribuir entre ellos de la forma que prefieran. Pueden conseguir hasta tres puntos adicionales de Fuerza de Voluntad por historia. Finalmente, cada miembro del sentai consigue un punto permanente de Empatía y dos puntos temporales de Virtud.

Prohibición: Los Hijos de Buey jamás deben exigir demasiado a los bregadores a sus servicios, ya sean bestias de carga o espíritus atados. Deben ser justos con aquellos que están por debajo de ellos o Buey se enfadará con ellos y dejará de protegerlos.

Príncipe Inari

Coste en Trasfondo: 5

El Príncipe Inari es un espíritu de abundancia, de artes y zorros, de benevolencia y justicia. Es el gran héroe de los Kitsune y enseña que la verdadera nobleza exige generosidad y astucia, además de valentía y honor. Es un protector común de los Kitsune y desea actuar como benefactor de cualquier sentai que quiera aprender sus lecciones de inteligencia y gracia.

Rasgos: Cada miembro del sentai que sirve al Príncipe Inari consigue un punto de Astucia. Además, Inari enseña a sus hijos una variante del Don Cocinar, que produce arroz en vez de gachas. Los Kitsune reaccionan de forma favorable ante los sentai que sigue a Inari y los tratan como honorables primos (aunque no siempre es muy agradable).

Prohibición: Inari prohíbe a sus siervos que lleven la miseria a los cachorros de los zorros, y en cierta medida, tampoco a los hijos humanos. Los hijos de Inari no pueden asesinar zorros, ya que esto provocaría que los cachorros se murieran de hambre, y a veces deben terminar gastando parte de su tiempo libre cuidando a las familias locales de zorros. Esta prohibición no prohíbe que el sentai de Inari asesine a humanos corruptos que también tengan familias, pero se supone que los hengeyokai deben hacer algún tipo de provisión para reducir la miseria de los niños.

Tigre

Coste en Trasfondo: 8

Tigre es un furioso tótem de Guerra, pero merece respeto. Es un emperador entre los animales, un poderoso líder y guerrero. Sin embargo, su nobleza ha sido retada por las actitudes desgraciadas que pesan sobre él. Los apuros de estas pasadas pruebas [illegible]

Rasgos: Cada punto de Tigre consigue tres puntos adicionales de Rabia por historia, pero también que estos [illegible] Rabia temporal [illegible] puntuación permanente. Cada miembro del sentai también consigue un punto de Gloria y otro de Virtud. El Tigre además garantiza tres dados adicionales a las reservas de dados de: sentai de Pelea, Supervivencia y Armas Cuerpo a Cuerpo. Los Khan son favorables para los sentai bendecidos por un Tigre, y la Cortes esperan grandes cosas de ellos.

Prohibición: Tigre exige que el sentai que le sigue trabaje para salvar a sus hijos mortales. No pueden mostrar cobardía en sus obligaciones o se enfadará mucho.

Fetiches

Asesino de Yomi

Gnosis 5

Estos [illegible] son [illegible] de pequeñas [illegible] pergaminos con trazos de tinta cuidadosamente dibujados a lo largo. El truco para marcar a estos fetiches [illegible] el papel, e incluso los humanos han imitado [illegible] Pero a pesar de su antigüedad, estos [illegible] han perdido su eficacia.

El hengeyokai debe activar el Hechizo del Asesino de Yomi [illegible] Esto [illegible] y [illegible] cualquier objetivo [illegible] de [illegible] un estallido de fuego [illegible] grave [illegible] expuesta a [illegible]

Un hengeyokai [illegible] para [illegible] Guerra [illegible] para crear [illegible]

Garra Sollozante del Diablo

Nivel 3, Gnosis 6

Esta arma fetiche es la favorita de los Tengu, aunque a menudo se encuentra en las manos de sus criados. Adopta la forma de una larga cadena de acero con una incrustación de jade, una garra con tres amuletos en un extremo y un peso en el otro, parecido a un kusarigama. Es complicado utilizarlo (un personaje debe tener al menos 2 puntos de Armas Cuerpo a Cuerpo si quieren utilizarlo para algo que no sean los crudos ataques de cuchilladas), tiene una dificultad de 7 para golpear adecuadamente, pero provoca Fuerza + 1 de daño agravado. Cuando está unido a quien lo utiliza, la garra libera un espeluznante y casi subsónico gemido

mientras el cuerpo mantiene la apariencia de Tengu. Estos cambios pueden percibirse fácilmente por los seres humanos y los espíritus pueden ver a través de ellos perfectamente.

La verdadera naturaleza del Diablo se manifiesta totalmente cuando se lucha con espíritus. El arma se consagra para poder dañar a estos seres a través de la cadena. Para atacar hay que declarar envolver la cadena alrededor de alguna parte del espíritu y cortar. El espíritu tiene una gran dificultad para librarse correctamente. Si tiene éxito en el agarre, en el siguiente turno el espíritu perderá tres puntos de Poder por cada éxito conseguido en la tirada de Fuerza. Las habilidades de armas de los Tengu deben aplicarse a un espíritu atrapado en el agarre para que el ataque esté completo.

Capa de Plumas de los Tengu

Nivel 3 Gnosis 7

Esta capa parece estar hecha de plumas de cuervo y, en menor medida, de tengu (cuchillo, de tres colores). Es un arma potente cuando se activa. La capa permite que quien la lleve adquiera rasgos de Plumas Cuchillo, Plumas Sangrientas y Tengu (ver Plumas Sangrientas en la lista de armas de poder). Sin embargo, la capa no proporciona poderes sobrenaturales. Sin embargo, la capa no proporciona poderes sobrenaturales. Es más, activar la capa cuesta [illegible] puntos de Gnosis, además de la necesidad de sacrificar a la misma clase de animal que se corresponda.

Aunque casi todas las capas pertenecen a los Tengu, otros Jorogumo pueden fabricarlas. Se necesitan tres meses para completar una capa, durante los cuales el fabricante debe llevar la capa. Cuando la termina podrá ejercer sus poderes. Cuchillo y Pluma Sangrienta si lleva algún tiempo disponible. Existe un rumor sobre un gaki que ha aprendido a fabricar una capa, pero no se sabe si es verdad. Los Tengu odian profundamente a este gaki, pero no pueden matarlo por temor a las represalias de los Jorogumo.

Para realizar este ritual, el Tengu debe cortarse las palmas y untar un espíritu [illegible].

Abanicos de Cinco Vientos

Nivel 4 Gnosis 7

Estos abanicos son [illegible] pero de color [illegible]. Los abanicos son [illegible] los mayores de los Tengu y los Jorogumo. Aunque se sabe que existen [illegible] abanicos, [illegible] solo [illegible] completo. Por lo tanto, [illegible] pagan por este fetiche rebosan solo [illegible]. Cuando se [illegible] abanicos [illegible] proveer [illegible] el Viento [illegible] Wanagi [illegible] Ha [illegible] Ris.

Además [illegible] poderes menores, cada [illegible] dirección [illegible] [illegible] Viento [illegible]

to del Norte invoca una ráfaga de aire helado al igual que el Don de Wendigo: Viento Cortante; mientras que un Abanico del Viento del Este invoca una densa niebla como el Don de Furia Negra. Maldición de Eolo. El Viento del Oeste garantiza el Don de Ragabash Abrir Sello, mientras que el Viento del Sur provoca un estruendo de truenos cuando se activa, como el Don del Señor de las Sombras: Palmada Atronadora. Finalmente, el Abanico del Viento Umbral no invoca un Don per se cuando se activa. En vez de ello, permite que el hengeyokai que lo lleva, que normalmente no puede caminar de lado (como los Khan o los Nagah) uren Gnosis para hacerlo de forma habitual. Aquellos que lleven el abanico pero puedan caminar de lado de forma natural se les reduce la dificultad en 3 puntos cuando el abanico esté activado.

Obviamente, para crear uno de estos fetiches se debe unir al espíritu de Viento apropiado con un abanico de suficiente calidad.

Martillo Terremoto

Nivel 5, Gnosis 7

Esta poderosa vara suele adoptar una forma similar a la de los Dos puntas con hierro, pero el hierro utilizado en su elaboración. Su forma es tanto de palo como de vara y suele medir entre un metro y medio y dos de largo, el extremo del mango es tan grande como la mano de un hombre alto y tiene un aro de piedra incrustado. La madera ha sido tratada y modelada con sortilegios y es tan dura como el acero, con cortas y abundantes púas que sobresalen de su contundente extremo. Algunos hengeyokai acuden a grandes cruzadas espirituales para encontrar hong mu suficiente para fabricar una vara y poder utilizarla contra los Kumo, aunque estas armas son bastante inusuales.

Esta vara provoca Fuerza + 2 de daño agravado (dificultad 7), pero su verdadero poder se manifiesta con los objetos fabricados por el hombre. La persona que lleve el martillo podrá activarlo cuando golpee un objeto de este tipo; cuantos más éxitos, más daño estructural provocará. Un éxito hará que una puerta salga volando; con tres éxitos hará pedazos un pilar de hormigón; cinco éxitos conseguirán que un coche blindado explote por todos los lados. El daño provocado no se extiende mucho más allá de la zona de golpe (un Martillo Terremoto no puede hacer caer un edificio de oficinas de un solo golpe) pero puede dejar una buena cantidad de escombros. Este activado o no el fetiche ninguna armadura hecha por el hombre podrá soportar la vara; los adversarios no consiguen un dado adicional de absorción de Kevlar o similares. El martillo toma su nombre del espíritu Terremoto que tiene en su interior.

Antagonistas

Viswamitra dijo: Majestad, esa promesa es sólo suya. Nadie más sabía la secta explotada [sabe] que se ha convertido en la corte del demonio y los Rakshasas ya no están a salvo del monstruoso Rey Diablo Ravana.

–Ramayana (William Buck, traductor)

Aunque la Edad de las Leyendas pasó hace tiempo, todavía quedan historias sobre horribles criaturas que vagaban por las nevadas montañas del Reino Medio. Varias leyendas de los hengeyokai hablan de batallas con ogros

poderosos, criaturas muy parecidas a los Bakemono que jamás fueron humanas. De forma similar, existen infinitos mitos sobre las repugnantes hordas de demonios que se extendían por Yomi. Las criaturas que se describen a continuación son una muestra representativa secundaria de los acólitos asiáticos del Ciempiés. Esta lista no es más amplia que la de Perdiciones que aparece en **Hombre Lobo**, pero debería bastar para poner en marcha la imaginación del Narrador.

Bakemono

La mayoría de los Pueblos del Crepúsculo reconocerían rápidamente a un Bakemono por lo que son: Fomori, burlas. Los desafortunados que fueron poseídos por Perdiciones al hacer un pacto con el Diablo (o en este caso, con los Reyes Yama). Sin embargo, los Bakemono suelen ser más conscientes de lo que son que otros fomori. En sus filas existen muchísimas criaturas que no tienen ni idea de qué es lo que envolvió sus cuerpos y cambió sus mentes. Sin embargo, muchas otras entraron en la corrupción con los ojos bien abiertos, aceptando la malévola oportunidad que les ofrecieron abiertamente los Kamo, los demonios Perdiciones e incluso los delegados de los Reyes Yama. Las circunstancias que atrapan a un mortal en la piel de un Bakemono son infinitas. (Animamos a los Narradores a ser tan creativos como quieran cuando describan a estos demonios que visten con carne.)

Muchos Bakemono se parecen a los ogros de los mitos asiáticos: suelen tener brazos u ojos adicionales, una piel lúcidamente coloreada, barrigas abultadas y las extremidades fuertes. El hedor que les rodea suele atraer a moscas, enfermedades u otras decadencias. Se mueven furtivamente en los abarrotados tugurios de Calcuta y Bangkok, cavan madrigueras bajo los campos de prisioneros y suelen frecuentar los pueblos asolados por la hambruna. No resulta sorprendente que cuando un Bakemono busca comida con la que llenar su boca (repleta de dientes afilados) la carne humana suele ser su alimento preferido.

Poderes

La mayoría de los bakemono tienen tres poderes; algunos tienen más y otros menos. Pueden mostrar cualquier poder de fomori que escoja el Narrador (ver **Libro del Wyrm** o **Legión de Monstruos** para listas más exhaustivas; un buen punto de partida es **Hombre Lobo**, pág. 251). Además, los Reyes Yama disfrutan insuflando a su progenie talentos bastante... creativos. Las siguientes habilidades son algunos ejemplos de los exóticos poderes que presentan los fomori de Oriente.

• **Armadura:** La piel de los bakemono es escamosa y moteada —quizás como un caparazón córneo, o incluso como una textura calcinada, parecida a la roca. No importa la forma, su piel resulta tan eficaz como una armadura personal y añade tres dados a todas las tiradas de absorción.

• **Plaga Corrosiva:** En la hinchada barriga de un bakemono se agitan insectos demoníacos y puede vomitar un chorro de ellos a voluntad. Esto provoca un dado de Resistencia + 3 de daño agravado a la desafortunada víctima, la armadura no se puede utilizar para absorberlo, pues las sabandijas circulan libremente por las partes del cuerpo de sus víctimas que están sin protección. Los bakemono puede regurgitar dos veces antes de agotar su "reserva", los insectos que se hayan reproducido tendrán toda su fuerza durante un día.

• **Beso del Ciempiés:** Esta habilidad permite que el bakemono escupa una aguja venenosa a sus enemigos. El dardo provoca tres dados de daño, pero si la víctima tiene solo un daño en el Nivel de Salud, el veneno (un poderoso alucinógeno) surtirá efecto. La víctima entra en un estado de visiones de pesadillas y se hace incapaz de interactuar con el mundo que le rodea. La toxina dura una escena e inflige otro daño no absorbible en el Nivel de Salud en cuanto ha hecho su recorrido. La toxina no afecta a los espíritus, los fantasmas o los vampiros. Muchos bakemono prefieren utilizar esta habilidad con humanos normales, que son los que tienen menos posibilidades de resistir sus efectos. Algunos que reciben este poder además del de la Belleza Infernal pueden lanzar el dardo en la boca de una víctima incauta durante un beso, o atacarla durante otra actividad íntima.

• **Flujo de Carne:** Una habilidad que manifiestan de forma común los huéspedes de los Bhuta (ver más abajo), permite que un bakemono adopte una nueva forma dolorosamente. La carne se disuelve, el hueso se ablanda y el cabello brota mientras el cuerpo del huésped se retuerce de agonía y revierte en su nueva forma. Aunque el bakemono cambiaformas no ganará ni perderá masa, esta habilidad le permite disfraces interesantes (incluso pueden adoptar la forma de un grande y feo perro u otras bestias) además de la capacidad de horrorizar a los espectadores.

• **Belleza Infernal:** Mediante una mezcla de feromonas, aura y belleza física, el bakemono se hace muy atractivo. Añade + 3 a su Apariencia, incluso si esto le sitúa por encima de 5. Incluso las criaturas más grotescamente alteradas poseen este poder aunque tiende a manifestarse más a menudo en bakemono que pueden pasar por humanos (los más inhumanos suelen ser destrozados por sus celosos colegas).

• **Tatuajes Cuchilla:** Los bakemono parecen estar cubiertos de tatuajes que representan las colas de una serpiente o un ciempiés. Sin embargo, a la voluntad del bakemono, los tatuajes emergen a la vida tridimensional, deslizándose rápidamente por su cuerpo como alguna forma de alivio demoníaco. Las incrustaciones, dibujos o piernas de los tatuajes vivientes son como cuchillas, e infligen un daño de Fuerza + 1 de daño agravado en cualquier persona o cosa que tenga contacto con ellos.

• **Ojo Espiritual:** Los bakemono tienen un ojo grande y muy brillante en el centro de la frente; podría ser un tercer ojo, o podría ser el único que tienen. Gastando un punto de Fuerza de Voluntad, el bakemono puede ver a través de la Muralla hacia las Tierras del Espejo durante tanto tiempo como quiera, hasta que se acabe la escena. Sin embargo, no puede mirar simultáneamente las Tierras del Espejo y el reino de la tierra. A pesar de esta limitación, los bakemono que tienen esta habilidad suelen adoptar el papel de centinelas para salvaguardarse de los shen que se acercan a la Umbra.

• **Mil Mandíbulas:** Aunque el nombre común de este pequeño "don" resulte hiperbólico, los bakemono que lo poseen tienen más bocas de las normales. Las mandíbulas adicionales pueden brotar en la espalda, barriga, bíceps, rodillas... en casi todos los sitios. Los bakemono pueden hacer un ataque de mordisco adicional por turno con una Fuerza + 1 de daño agravado. Estas bocas no tienen gargantas propias y no pueden tragar, aunque pueden agarrar una trozo de carne suficiente para que la carne se rompa y sea absorbida por el revestimiento. No hace falta decir que dichos bakemono suelen apestar a carne podrida, incrementando la naturaleza repulsiva de su poder.

Perdiciones

Los espíritus Yomi que plagan el Tapiz aparecen con miles de formas, habilidades y apariencias distintas. Los Narradores deben ser todo lo creativos que puedan cuando ideen a los ciudadanos

distorsionados de los infiernos; después de todo, la imaginación del Ciempiés es fructífera.

Bhuta

Los Bhuta son [illegible] huéspedes mortales [illegible] Suelen [illegible] [illegible] Como espíritus, son [illegible] [illegible] hasta [illegible] destruidos sin rodeos después.

Fuerza de Voluntad 6, Rabia 4, [illegible] 8, Poder 40

Hechizos: Corrupción, Materializar, Metamorfosis, Posesión

Carachaquetas

Estas perdiciones tienen un nombre bastante extraño (au[illegible] [illegible] Neazm [illegible]

Los Carachaquetas frecuentan [illegible] [illegible] crecen [illegible] [illegible]

Fuerza de Voluntad [illegible], Rabia 8, [illegible] 7, Poder 35

Hechizos: Materializar (Fu 4, Des 4, [illegible] Esquivar [illegible] Sigilo 4, Rastrear 4, [illegible] de Sangre [illegible] en Poder 23), Posesión [illegible]

Mukade

Algunos los consideran la propia imagen del Wyrm [illegible] terribles que frecuentan los Mundos Yoma [illegible] Mukade [illegible] Mundos Yoma.

Fuerza de Voluntad 7, Rabia [illegible], [illegible] 6, Poder 50

Hechizos: [illegible]

Fantasmas Acuáticos

Aunque [illegible] piensa que estos espíritus [illegible] son los fantasmas de los ahogados [illegible]

cen mejor. Estas Perdiciones han nacido de la desesperación de las víctimas ahogadas y han resurgido, completamente formadas, del desamparo de los últimos momentos. Sedientas de más de lo mismo, adoptan bellas formas para atraer a los viajeros para que se inclinen sobre uno de los lados del bote para tener una mejor vista. Algunos valientes se aventuran a acercarse o entrar en los barcos, haciendo ver que son niños perdidos o encantadores polizones. El Fantasma Acuático lleva a sus víctimas bajo las olas agarrando a su "salvador" y tirándolo por la borda, donde sus pulmones se llenan de helada agua salada.

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 4, Gnosis 7, Poder 35

Hechizos: Percibir Trochas, Inundación, Materializarse, Sentir Agua (y Sentir Jungla)

Guardianes de Sangre Yomi

Incluso el Infierno tiene sus propios protectores y estas poderosas criaturas están entre lo mas selecto de la basura. Suelen aparecer como humanos con cabeza de bestia y fuertes músculos que llevan una ennegrecida armadura y pértigas gigantes. Sus distorsionadas características quedan permanentemente fijas en muecas de odio y sus puños agarran sus armas con tanta fuerza que la sangre se desliza por los mangos. Son los favoritos para crear guaridas para los guardianes de la Umbra o para crear poderosos bakemono sedientos de sangre.

Fuerza de Voluntad 5, Rabia 8, Gnosis 4, Poder 40

Hechizos: Armadura, Descargar Llama, Defender Dominio (como Sentir Selva, pero se aplica a toda la zona vigilada), Incitar Frenesí.

Kuei-jin

Los vampiros de oriente son muy diferentes a sus primos occidentales aunque los Pueblos del Crepúsculo se puedan contar diferencias extrañas. Sangre Ajada y los hengeyokai se han mezclado con los excéntricos demonios de los Muertos Famélicos. Literalmente son espíritus del Infierno que han vuelto a nacer en cadáveres, no tienen linaje ni 'hijos', aunque mantienen cortes como el resto de los shen. Las Cortes de la Bestia mantienen relaciones formales, aunque no cálidas, con los Kuei-jin; estos cadáveres andantes son realmente perversos, pero tienen su propósito bajo el Cielo. Sin embargo, las manipulaciones de la Cuarta Edad no se han olvidado y muchos hengeyokai se mueren de ganas de vengar las muertes de sus ancestros ofreciendo la desgarrada carne de los Muertos Famélicos.

Al igual que los vampiros occidentales, los Kuei-jin son criaturas con un envilecimiento particular; muchos son fríos e insensibles al sufrimiento que infligen, mientras que otros se revelan furiosamente en sus naturalezas demoníacas, lavándose el pelo con la sangre de sus víctimas o embadurnando las paredes de sus guaridas con la carne aún viva. Y por horrible que pueda parecer, este es el destino que se les ha propuesto. Todos los Kuei-jin fueron mortales que murieron (o vivieron) de forma tan brutal que fueron condenados al Yomi, donde tuvieron que servir como juguetes de los Reyes Yama durante toda la eternidad. Algunos consiguieron escapar, liberándose de sus ataduras, evadiendo a los guardianes de Yomi y volviendo a entrar en sus cuerpos terrenales. El propio Ciclo lo permite, pues esta era la maldición que se levantó sobre los Wan Xian. No hace falta decir que los hengeyokai son tan agradecidos con sus obligaciones con la Madre Esmeralda (o, en el caso de los Kumo, con sus oscuros amos) que resulta imposible que tengan un destino tan horrible. Incluso los Zhong Lung pueden verificar que no hay ningún cambiaformas que haya

vuelto a nacer como Kuei-jin. Circulan rumores de que algunos traidores hengeyokai cayeron tan bajo que entraron en Yomi al morir, pero si esto fuera cierto, los Reyes Yama jamás habrían dejado que estos apreciados espíritus escaparan del trato tan... especial que se habrían ganado.

Los Kuei-jin se alimentan de Chi, que pueden ingerir como sangre o carne, algunos incluso pueden succionar la Gnosis de un hengeyokai. Se pudren lentamente bajo la luz del sol, pero no arden. Se esfuerzan en coger tantos nidos dragón como les es posible, lo que les hace tener ventaja ante las Cortes de la Bestia. Resulta interesante que casi todos buscan algún tipo de forma de iluminación oscura, esperando de este modo conseguir el perdón, al igual que los Wan Xian. Por supuesto, los hengeyokai tienen su propia opinión de las posibilidades de que esto suceda.

Los poderes de los Kuei-jin son más similares a los poderes de los bakemono que a los Dones; se sabe que los Muertos Famélicos cambian de forma, les brotan armas óseas, escupen veneno, se desprenden de sus cabezas y manifiestan muchas otras formas de magia demoníaca. El Narrador puede ser creativo cuando idee a estas siniestras criaturas de Yin y Yang, no sólo debe hacer adversarios interesantes, sino que debe proporcionarles unas habilidades terroríficas que sorprendan y provoquen a los jugadores.

Mono Corredor Joven

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 2, Pelea 3, Esquivar 1, Intimidación 1, Callejeo 2, Armas de Fuego 2, Armas Cuerpo a Cuerpo 1, Sigilo 3, Lingüística 2

Dones Equivalentes: Kumo, Ragabash

Equipo: Daga de aspecto perverso, chaqueta de cuero, gafas de sol, motocicleta, revólver

Mandarín Anciano

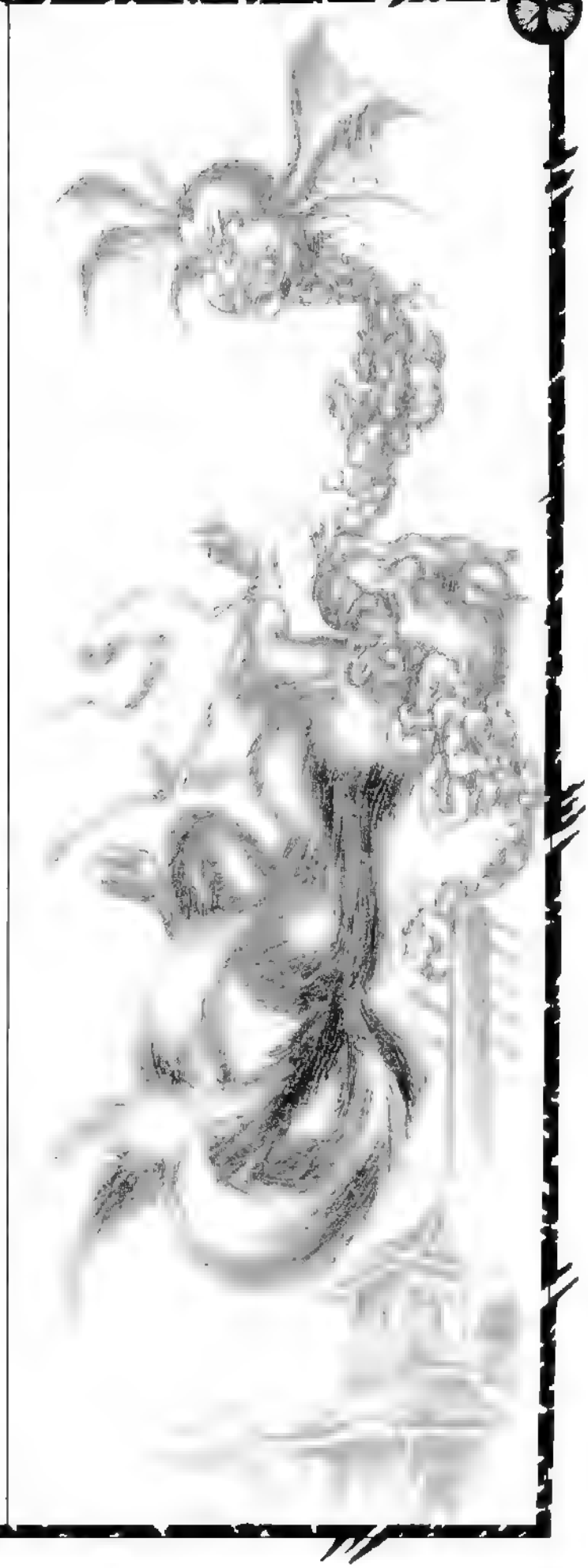
Atributos: Fuerza 5, Destreza 5, Resistencia 5, Carisma 5, Manipulación 5, Apariencia 1, Percepción 5, Inteligencia 4, Astucia 4

Habilidades: Alerta 4, Atletismo 3, Pelea 5, Esquivar 3, Expresión 4, Intimidación 4, Subterfugio 5, Etiqueta 5, Armas Cuerpo a Cuerpo 5, Liderazgo 3, Sigilo 3, Supervivencia 4, Enigmas 5, Investigación 2, Linguística 5, Ocultismo 5, Política 4, Rituales 4

Dones Equivalentes: Danzantes de la Espiral Negra, Señores de la Sombra, Colmillos Plateados, Contemplaestrellas

Equipo: Arma ancestral, galas de seda, esclavos ilegales, guaridas grandes y suntuosas, diversos objetos de arte

(Para obtener más referencias sobre los Kuei-jin, además de mirar las ciudades del Reino Medio, consultad **Estirpe de Oriente**; ni siquiera tenéis que tener **Vampiro: La Mascarada** para utilizarlo. De verdad)



Capítulo Cinco: Los Nueve Colas

Al norte de la roca yacen tres zorros. Aparté la blanca mata de la cola de uno y vi que era un gran zorro blanco. "Viste de rojo" me dijo el zorro— "cuando me traigas ofrendas."

—El Zorro Blanco: Cuatro Sueños (Royal Tyler, traductor)

Querida Mai,

Supongo que te preguntas por qué mamá y yo no estamos en casa. Hasta este momento, realmente pareciera que estoy aquí en persona... ¡Ya pasé ahora exactamente un año de mi estadía en Vietnam, antes de que ninguna cosa extraña entrara en tu vida. Por fin te pensábamos y recuerda que esto no es lo que nosotros consideramos un año de todos de nuestra manera, antes de que ninguna cosa extraña entrara en tu vida. Por fin te pensábamos y recuerda que esto no es lo que nosotros consideramos un año de

Ha llegado el momento de contarte la verdad, o al menos una parte de ella. No eres nuestra hija. Tu madre natural fue mi hermana pequeña. Soy, Amy y yo somos tus tías.

Soy tuyo a mí con los ojos llenos de lágrimas, pero feliz, en su último año de universidad. Estaba embarazada y se lo contó a sus padres. Ellos no lo tomaron bien. Nuestra familia era muy estricta, pero aceptó a acompañarla y conocer al hombre que amaba, pues necesitaban ayuda en nuestra granja.

No te voy a intentar explicar si en ella tu padre real. Ni yo mismo puedo entender lo que sucedió. Pero sí, y más tarde Amy tuvo... y estuvimos de acuerdo en que a ella le sucedió a Soy, nosotros la amaríamos como si fuera nuestra hija.

Tuvimos que prometer que te deberíamos a tu padre en cualquier momento después de tu duodécimo cumpleaños y que te enseñaríamos todas sus costumbres vietnamitas, incluso, celebración, vacaciones, aprender otras cosas Vietnamita, porque creo que tu madre quería, y que lo mantendríamos en secreto hasta que llegara la hora de tu partida.

Soy murió durante el parto. Sospecho que esto a que ha a morir. Tu padre te miró y se fue volando de la habitación... y me parece que tuvo en que pa'e. Puede entonces no se con nos a ver.

Mai, hay muchas cosas sobre tu otra familia que no comprendemos, pero el T'u Pu nos ha ayudado mucho durante todos estos años y no ha pedido nada a cambio, excepto que te enseñemos y el peinado como un ángel guardián. Creo que puedes confiar en él.

Nos han dicho que ahora nos vamos a ir.

Querida, Amy y yo te queremos mucho. Por favor, no pienses lo contrario... jamás te olvidaremos. Nuestra puerta siempre estará abierta para nuestra hija.

Recuerdos cariño

Tu T'u Pu estará aquí de este para nosotros. Haz lo que te digo. Estará a tu lado. Te queremos profundamente.

Te quiero,
Thuy Quan

Introducción

Os debéis estar preguntando por qué el Libro de Razas Cambiaformas de los Kitsune es una especie de... bueno... anexo final de **Hengeyokai**, en vez de ser un libro individual. Si no os lo estáis preguntando, perfecto; avanzad hasta el léxico

Aunque no sentimos la necesidad de justificarnos, nos gustaría hacer una observación: Otras Razas Cambiantes tienen "miembros" por todo el mundo. Los Garou asiáticos pueden pensar en el Apocalipsis de una forma ligeramente distinta a la de sus primos de Europa Central, pero se siguen considerando parte de esta gran familia global. Existe un origen común, una red cultural que permite que los Contemplaestrellas vayan de túmulo en túmulo por todos los continentes sin que existan grandes choques culturales.

Los Kitsune siempre se han considerado hengeyokai, pero jamás Bête. Su vida empezó en China, Japón y Corea, (e hicieron algunas incursiones menores por el Pacífico), y es allí donde viven en la actualidad. Adoptan los ritos comunes y las estructuras de las cortes de los cambiaformas asiáticos, pues estos eran los que estaban allí. Cuentan las Edades del Mundo de la misma forma que los *shen*, ya que crecieron espiándolos. Denominan a los Celestes y a los Incarna con miles de nombres que la Camada de Fenris, los Uktena y los Qualmi no reconocerían (pues esto es lo que los dioses hacían antiguamente en su rincón del mundo)

En resumen, se puede jugar con un personaje hengeyokai sin saber nada sobre los Kitsune, pero es imposible jugar con un Kitsune sin saber nada de los hengeyokai; por eso, ambos aparecen en el mismo libro. (Y por supuesto, los Nueve Colas están de acuerdo con la idea de camuflarse detrás de otros)

Léxico

Batsu: Los amigos y aliados más íntimos de los Kitsune

Byakko: Un zorro blanco (suele ser un siervo de Inari)

Caminos: Llamadas o profesiones de los Kitsune; no son totalmente diferentes a los auspicios

Chie: Sabiduría.

Dama de Plata, la: Selene.

Doshi: Un Kitsune hechicero; uno de los Cuatro Caminos

Eji: Un Kitsune Guerrero; uno de los Cuatro Caminos

Genko: Un zorro negro

Go-en: Las redes Kitsune-go de los contactos y los favores

Gukutsushi: Un Kitsune ilusionista o Tejesueños; uno de los Cuatro Caminos

Inari: Un poderoso Shinto Kami; Grandes Incarnaciones asociados con los Kitsune.

Ju-Fu: La magia del papel y las runas de los Kitsune

Jyu-ho: La magia de todos los Zorros.

Kagayaki: Gloria.

Kanji: Escritura Kitsune-go, una combinación de pictogramas hengeyokai y caracteres chinos

Kataribe: Un Kitsune Bardo, uno de los Cuatro Caminos.

Kiko: Espíritu Zorro; un Kitsune de Segundo Rango

Kitsune: Un Nueve Colas; hombre zorro.

Kitsune-go: El idioma de los Nueve Colas

Kojin: Kitsune de raza Humana

Koryo: Zorro embrujado; un Kitsune de tercer rango.

Kuko: Zorro aéreo; un Kitsune al servicio del Wyrm.

Nogitsune: Zorro Salvaje, un Kitsune sin rango (normalmente una cría)

Nueve Colas: Otro término para los Kitsune.

Origami: El arte de papiroflexia; se suele utilizar en el Ju-Fu

Primera Cara Blanca: Bai Mianxi, la Primera Kitsune.

Príncipe Inari, el: Compañero legendario de la Primera Cara Blanca

Reiko: Zorro fantasma; un Kitsune de cuarto rango

Roko: Kitsune de raza Zorro.

Sempai: Mentor o profesor; una organización de profesiones

Shakko: Zorro rojo.

Shinju: Zorro de raza pura, la prole de dos Kitsune.

Tamamono: Dones

Tenko: Zorro Celestial; un Kitsune de quinto rango

Toku: Honor

Yakan: Zorro; un Kitsune de primer rango.

Yojutsu: Cerco de protección mágico

Capítulo Seis: El Nacimiento del más Joven

La espada les matará, serán una ración para los zorros
Salmos 63:10

Los Kataribe

El Tío Hu se paró delante de la puerta y esperó. Mei Fei levantó la mano para llamar, pero se detuvo ante el gesto de él. La puerta se abrió silenciosamente.

La mujer vestía en tonos azules brillantes y amarillos oscuros (faldas transparentes y finas, una holgada y elegante blusa y un largo chaleco bordado que llevaba abierto). Su piel tenía el tono del marfil viejo, sus ojos eran almendras perfectas negros como el azabache y sombreados por largas pestañas. Por un segundo, miró de reojo a Mei. Y esta pensó que era la persona mas bella que había visto jamas.

Las mujeres se [illegible] hacia los brazos del Tío Hu. Durante un momento Mei fue ignorada, ambos estaban lejos, muy lejos. Este momento finalizó la tomaron de la mano y la llevaron a entrar en el apartamento alejándola de la niebla de San Francisco.

–Sondok, ésta es Mei-Fei Quan. Mei-Fei, te presento a Sondok Reina de Silla –dijo sonriendo.

Nunca he sido Reina de Silla. Soy una Katsine, una Kataribe [illegible] estudió la cara de Mei—. Es hora de cenar. Vas a necesitar tus fuerzas, te abriremos los ojos esta noche. Hu, me lamentaría que te tuvieras a nosotras durante el Rito

Una historia para dormir

Así habló el espíritu de la Piedra Muerta

En el primer demonio de Indiana a quien el Príncipe Huzoku rindió homenaje. En Gran Catay adoptó la forma de Hoji, consorte del Emperador Iuwao; y en las Cortes del Sol Naciente [illegible] en la Perfecta Doncella Joya, concubina del Emperador Tei [illegible]

La Piedra Muerta (B.H. Chamberlain, traductor)

Sondok, a Mei, después de la Apertura de los Ojos:

Pareces demasiado cansada como para que te cuente la historia esta noche. Cúbrete con las mantas y te explicaré cómo la Primera Cara Blanca abrió los ojos hace mucho, mucho tiempo.

Una noche durante el reinado del Primer Emperador Amarillo, cuando la poderosa China era sólo tan vieja como eres tú ahora, Ba Mianxi se sentó con su corte en Henan; las ventanas estaban abiertas y la luna llena brillaba sobre nosotros: emperatriz y sobre el Príncipe Inari, que estaba junto a ella. De repente, como una flecha que acabara de ser lanzada, un conejo blanco saltó por la ventana, se subió a su regazo y le mordió en la garganta. Después huyó tan rápido como le llevaron sus piernas

Bai Mianxi se levantó de un salto y corrió tras el conejo, agarrando su rota almohadilla. Sus blancas garras crecieron y, a cada paso que daba sobre la hierba que acababa de dejar el conejo, iba adoptando un tono rojizo como la sangre de su corazón.

La pequeña bestia corrió hacia el sur, hacia las junglas de Vietnam y ella le siguió, sorprendida por su velocidad. Corrió hacia el oeste, por el Taklimakan, y se maravilló de su resistencia. Regresó al este, por las calles de Pekín, y le desconcertó su habilidad. Cruzó las montañas de Mongolia, y le sorprendió su destreza. Regresó a Sichuan (que estaba lo suficientemente cerca de su guarida para que Bai Mianxi oyera al Príncipe Inari riendo todavía de sus apuros) y *entonces perdió la pista*.

Al principio su pálida cara enrojeció de ira y empezó a dar saltos de rabia. Después, Bai Mianxi se puso a acechar más lentamente, pensando en qué diría Inari cuando regresara con las manos vacías. Finalmente, divisó un pozo cercano y decidió lavarse la sangre atezada y beber un poco: aquella noche había cruzado el Reino Medio en ambas direcciones y estaba terriblemente sedienta.

La Primera Cara Blanca se abalanzó sobre el borde, bebió y rellenó la calabaza. Después miró al fondo del pozo y para su sorpresa, allí estaba el conejo, tumbado sobre la superficie del agua y brillando como un farol. Bai Mianxi perdió el equilibrio.

Bai Mianxi cayó.

Cuando llegó al fondo se levantó sobre sus patas traseras en un camino de un color blanco resplandeciente. A su alrededor crecía el jardín más hermoso (un verdadero jardín silvestre) que jamás había visto. Los árboles lucían los primeros y mejores colores otoñales y sus ramas rebosaban de dulces ciruelas maduras. Por todos los lugares crecían grandes cantidades de crisantemos y rosas tardías... y en medio de todo ello estaba la persona más bella que Bai Mianxi había visto en su vida.

Cuando la Primera Cara Blanca la miró por vez primera, la extraña parecía ser un zorro de pelaje de oro y plata. Cuando volvió la cabeza, la mujer zorro había aumentado de tamaño de la misma forma que hacía a veces Bai Mianxi... Y la tercera vez pestañeó... era *humana*.

Bienvenida al Cielo, Bai Mianxi.

¿El Cielo? —dijo nuestra emperatriz, pensando en lo estúpida que había sido (se había ahogado en un pozo por querer cazar el reflejo de un conejo. Seguro que los demás fantasmas se reían de ella.

Sí, aunque es un cielo pequeño. Ven ahora, o llegarás tarde a la audiencia.

¿Tengo que conceder una audiencia? ¿Para quién?

Te han *concedido* una audiencia. Mi hermana, tu Madre, la Primera Diosa, la Emperatriz del Excelso Éter de, Río de las Estrellas, la verdadera Reina Anterior a Na Kua, Gaia. La has visto en tus sueños, has bailado sobre sus espaldas, has mamado de su pecho. Te está esperando.

Así que Bai Mianxi siguió a la Dama de Plata. No hizo más preguntas, pero tuvo los ojos abiertos y, de esta forma, aprendió varias cosas secretas sobre su camino por el cielo. Finalmente ambas llegaron ante una gran puerta de oro, más alta que un dragón y más ancha que tres elefantes. La Dama de Plata se volvió hacia Bai Mianxi, su adorable cara ahora era bastante seria.

Ahora, mi joven sobrina, debes comportarte lo mejor que puedas. Tus hermanos mayores han puesto de bastante mal humor a tu madre y le queda poca paciencia. Entra ahora, inclínate ante ella y no la mires, o tu presunción hará que enfurezca.

Y Bai Mianxi adoptó su mejor forma, se peinó la piel de la cola cuidadosamente, empujó la puerta de oro para abrirla (lo justo para que pasaran ella y un pequeño viento) y se deslizó dentro.

Jamás dijo cómo era la sala, quizá porque mantuvo la mirada en el suelo tal y como le habían mandado o quizá (y probablemente) porque fue lo suficientemente inteligente como para no explicar cosas que se suponía que no debía conocer. Lo más importante es que se acercó a un pequeño cojín que había al pie del estrado y se postró ante él, ante el trono.

Bai Mianxi se quedó allí nerviosa, asustada, sintiéndose muy pequeña y ligeramente enfadada (ella no hacía nunca reverencias, eran otros zorros los que se las hacían a ella). Pero sobre todo, se quedó allí escuchando y pensando.

Sólo Murciélago tiene los oídos más agudos que yo, así que cuando Gaia se acerque, podré oírlo y así saber algo de ella aunque no pueda mirar.

La Primera Cara Blanca esperó largo rato a que la diosa Gaia apareciera, pero no oyó nada hasta que...

Bai Mianxi.

Nuestra emperatriz casi se muere del susto. No sólo no había oído que la diosa se acercaba, sino que, además, su voz no se parecía a nada que hubiera oído con anterioridad (era terriblemente alta en el corazón y terriblemente silenciosa en sus oídos).

Éste es el final de tu infancia. A partir de ahora, tú y tu pueblo debéis trabajar, luchar y serviros a Nosotros como hijos e hijas obedientes.

—Hay demasiados de los tuyos, os estáis reproduciendo a diestro y siniestro... lo estáis haciendo casi tan mal como nuestro hijo Hombre.

Enojáis al Cielo, no respetáis a ningún dios, contrariáis a los espíritus locales con vuestros trucos. Hay legiones de fantasmas humanos enfadados que han venido a verme para decirme que robáis a sus descendientes y os portáis mal con ellos noche y día. Nosotros lo aprobamos, pero debéis realizar más cosas y dejar sólo a aquellos pocos que todavía Nos veneran. Hemos hablado. Vete. Tu tía te adiestrará.

Bai Mianxi se mordió la lengua. Estaba tan asustada por las palabras de Gaia y sabía que su pueblo también lo estaría. No quería ignorar el consejo de la Dama de Plata, pero el silencio se iba extendiendo y ella no se levantaba.

Pero... Su Excelentísima Majestad...

El silencio se hizo más profundo. Bai Mianxi sintió como si se abriera un pozo bajo sus pies, pero continuó.

Mi pueblo es pequeño y débil. Nosotros no luchamos, corremos. Y si hemos roto vuestras reglas Celestiales ha sido porque nunca nos las habían dado. Y, Su Majestad... creo que es injusto por su parte que nos pida que crezcamos cuando jamás hemos sabido que éramos niños. ¿Cómo se suponía que debíamos disfrutarlo si nunca nadie nos lo había dicho? Por favor, deje que mi pueblo siga siendo tal y como es. No le molestaremos nunca más. Quizás podamos hacer una apuesta, Su Esplendor. Por ejemplo, si sus predicadores presa no consiguieran derrotar y decapitar a mis predicadores presa, ¿nos dejaría a mí y a mi pueblo abres? —dijo Bai Mianxi. Tras su espalda llevaba preparada una espesa piedra de color verde.

Tu hermano Coyote ya lo ha intentado.

¿Quién?

No importa.

Le podría explicar un valioso secreto a cambio de nuestra libertad, Su Esplendor. Me han contado un divertido y útil

escándalo sobre la concubina favorita del Emperador Amarillo y un cierto dios de río

—Tu hermano Cuervo me lo contó la semana pasada

—Ah... bueno... entonces le podría enseñar un nuevo arte. Lo he descubierto por mí misma, es muy poderoso, aunque pequeño, de modo que puede haber escapado de su percepción. Empieza así —comenzó Bai Mianxi, y demostró su magia más maravillosa y devastadora.

—Tengo un gato que puede hacerlo —dijo Gaia.

—Muy bien —contestó Bai Mianxi. Ahora se sentía verdaderamente perdida; todos sus trucos inteligentes y sus astutas estrategias se habían agotado (todo aquello que le había dado alguna esperanza ante una diosa tan poderosa como ésta) y los Zorros que había dirigido hacia el diálogo y la sabiduría estaban en peligro. Quería irse corriendo, pero se quedó—. Su Esplendor, mis garras y dientes son lo único que me queda. Lucharé contra su adalid más fuerte. ¡Pero por favor, *por favor*, no condene a mi pueblo!

—No —dijo Gaia, y Bai Mianxi se desesperó—. Tu último recurso es la valentía (y eso es bueno) y sería un noble sacrificio. Pero Mis adalides te destrozarían por completo. No te hemos concedido esta inteligencia para que te suicides. No podemos permitir que Nuestra hermana haya creado un nuevo hijo cambiante sólo para que los lobos le desgarren.

Nuestra emperatriz lloraba, pero entonces, en un momento de inspiración, gritó excitada:

—Pero Su Esplendor... si todavía posee a todos esos siervos que son mejores que los Kitsune en todo. ¡No nos necesita! ¡Nos podemos ir!

Estaba tan aliviada de haber rescatado a sus seguidores (y tan asombrada de su propia inteligencia) que olvidó las palabras de la Dama de Plata y alzó los ojos hasta el dobladillo de la túnica de Gaia.

Allí vio una gran maravilla (la túnica se movía y cambiaba mientras miraba), el tejido parecía ser en parte telaraña y en parte llamas, con una serpiente-dragón verde que se retorcía entre ellos. Las redes atrapaban y apagaban las llamas, los bordes incandescentes de la seda de la araña se encendían de nuevo, la serpiente entraba y salía del caos, estirando la tela con sus grandes dientes y volviéndola a arreglar con sus garras.

A Bai Mianxi le picaban los ojos y su cabeza daba vueltas. Todo se volvió negro. Cuando recuperó sus sentidos, su nariz señalaba el suelo donde estaba tendida; la fría y blanca mano de la Dama de Plata calmaba sus temblorosas patas. Les rodeó un torbellino ululante, en el que apenas se distinguían las furiosas palabras:

¡Nos traicionarán! ¡Nos olvidarán. ¡Nuestros Propios Hijos ya han destruido bastante de Nosotros.

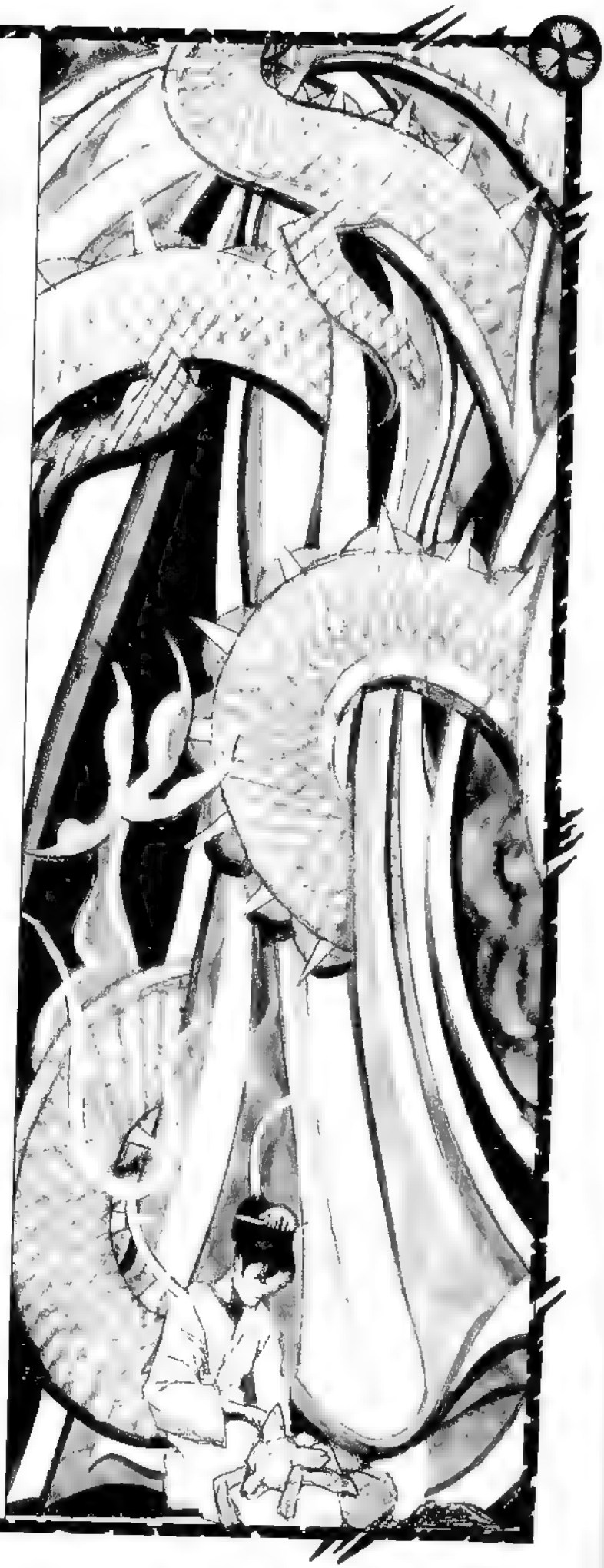
Bai Mianxi aplastó su cuerpo contra el suelo, horrorizada.

—Espera, hermana. —La voz de la Dama de Plata traspasó el ruido del remolino. Una mano blanca abandonó las garras de nuestra antepasada y le acarició la mano de modo conciliador por la espalda. Fue un momento de gélido sufrimiento—. Mira en su corazón —susurró la voz aterciopelada, y Bai Mianxi volvió a conocer la oscuridad.

Se despertó acurrucada en el regazo de la Dama de Plata.

—Te daremos tu oportunidad, pequeña Zorra —la voz de Gaia volvía a ser tolerable, incluso tierna. Bai Mianxi tembló en los brazos de la Dama de Plata y empezó a llorar.

—Nos debes prometer tres cosas: Nos obedeceréis a Nosotras y a Nuestra hermana Selene, y algún día seréis los mejores



enfado. La charéis en fuerza y Nosotros [illegible] nuestro pueblo a sobrevivir hasta la Sexta Edad, que ya debe llegar. Nosotros, Nosotras, en los últimos días de mando, devolveremos a vuestro pueblo la libertad.

Ahora dejadnos [illegible].

La Diosa de Piedra Seleccionada [illegible] Ba, Mirando de [illegible] cámara de audiencias, pues nuestra [illegible] demasiado conmocionada [illegible] Madre con dignidad.

Todavía estás despierta. No por poco tiempo. Sé que estabas aquí. No [illegible] en el momento en que se detuvo la historia. Pero [illegible] suficiente.

Las Edades del Mundo

Desde que [illegible] hasta [illegible] de [illegible] hasta [illegible] Sabrás [illegible] las [illegible] hechos.

— Barry Hughart, *Bridge of Birds*

Buenos días, Mestre. Que [illegible] Has sonado algo extraño. Mejor, ¿no? Pero estás [illegible]. Pasará un tiempo hasta que [illegible] realmente todo lo que pasó anoche. Sin embargo, no podemos permitirnos esperar para empezar tus lecciones.

Lo primero que debes saber [illegible] (a menos que te [illegible] es que el mundo no siempre ha sido como [illegible]. Puedes pensar que sabes [illegible] pero [illegible] cientos de miles de años, cambios humanos [illegible] tecnológicos [illegible] expansión, medicina [illegible]. Nada de esto está [illegible]. Antes de [illegible] existía una [illegible] de la verdad.

La Edad de Gaia

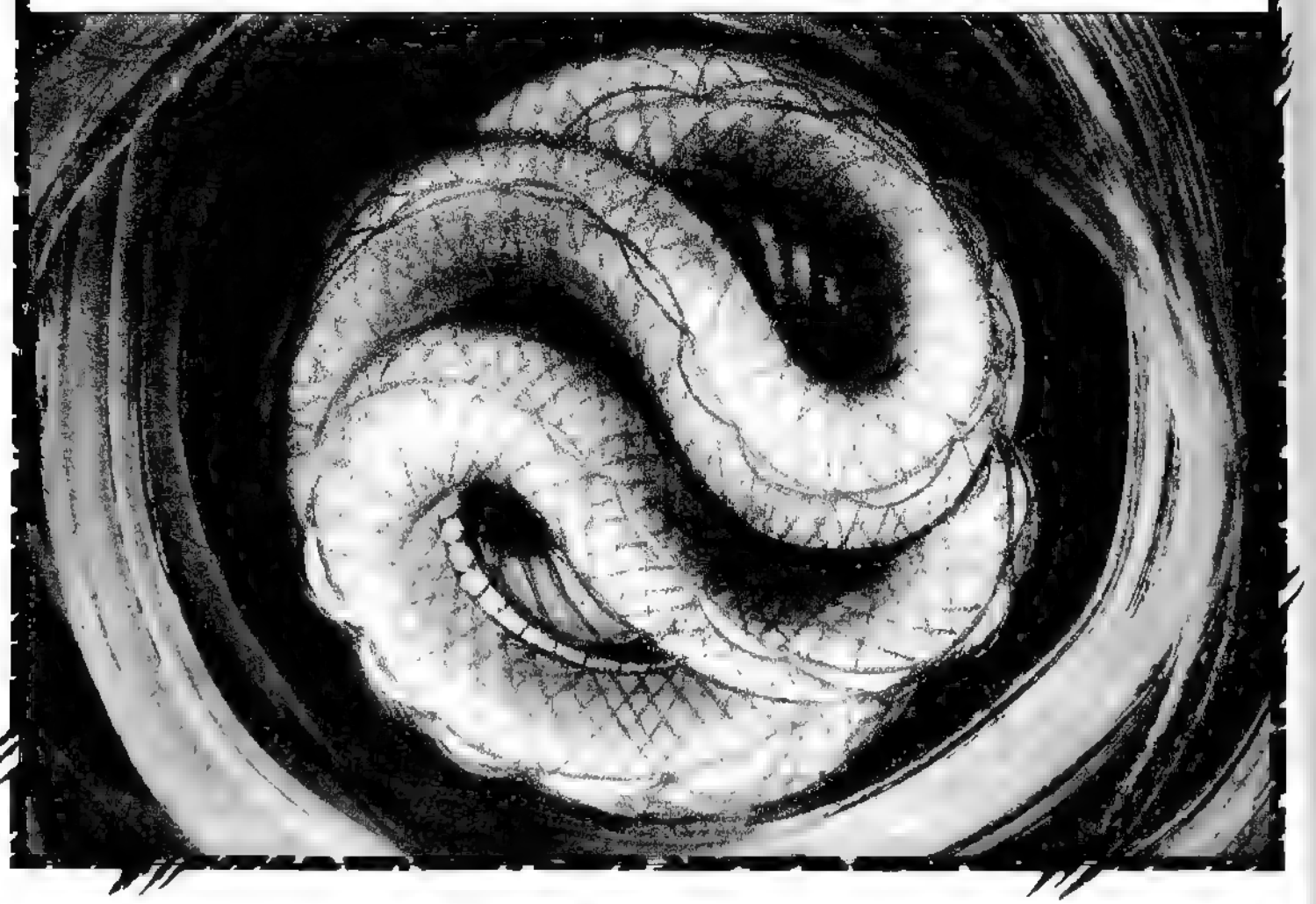
La Primera Edad fue Paz. Gaia existía en armonía con ella misma. El Yin y el Yang, la oscuridad y la luz, el espíritu y la carne estaban en equilibrio y se mezclaban libremente con Ella. Era todo. Ella estaba sola.

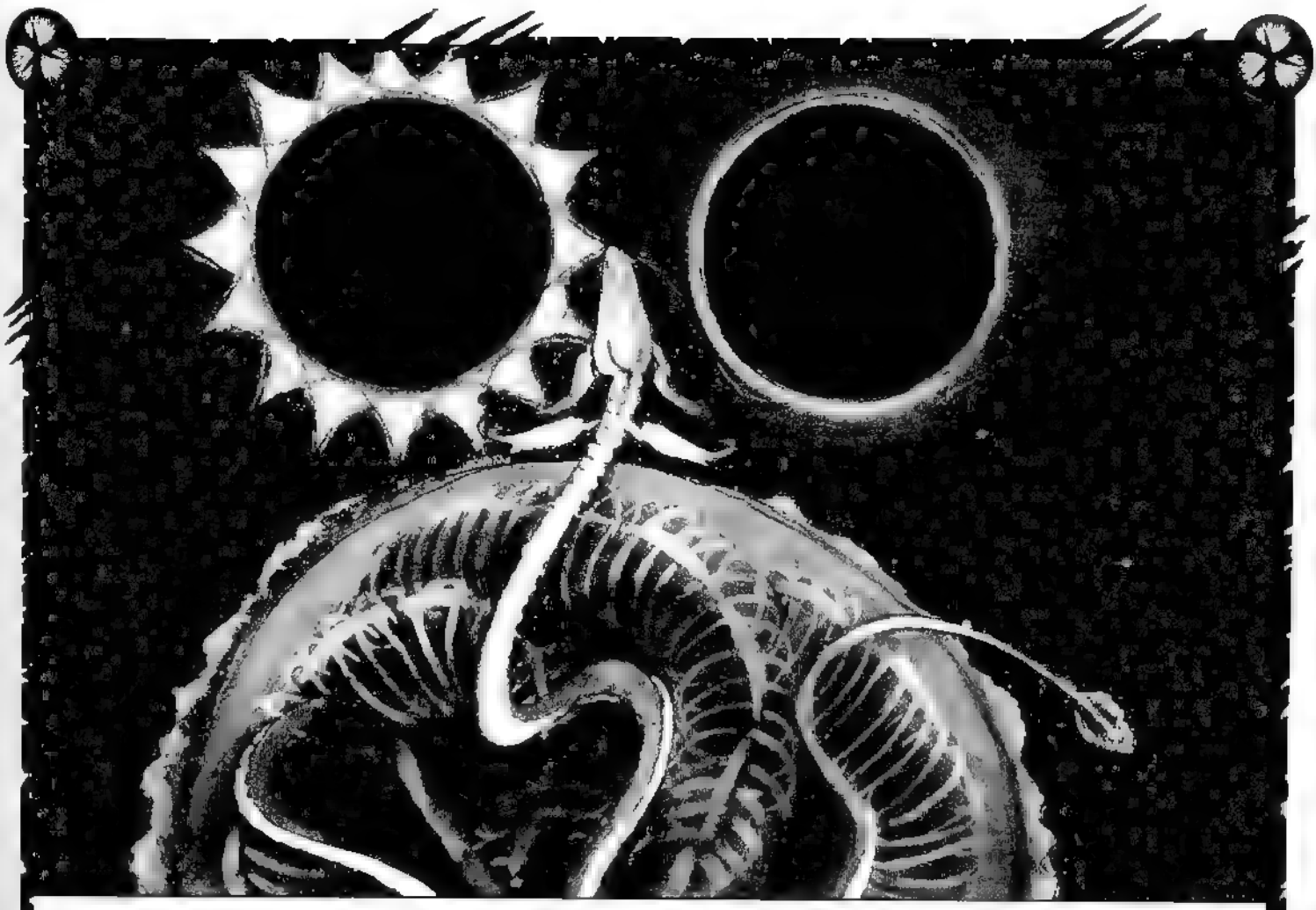
La Primera Edad acabó cuando Gaia pensó: «tendré hijos».

La Edad del Nacimiento

Al principio de la Segunda Edad, Gaia dio a luz [illegible]. Tras ello se convirtió en sus hijos. De su cuerpo [illegible] sus venas vagó [illegible] Tierra entera [illegible]. De su sangre, creó los océanos [illegible] hielo. De la placenta, que eran dos [illegible] eran mitad [illegible]. Debían pasar de esta parte para poder hacer algo con ella, el resto de [illegible].

Cobró vida de ojos grandes en el cielo. Un [illegible] tenía un brillo resplandeciente [illegible] contenía un brillo [illegible]. Lo separó [illegible] espíritu que había quedado vacío ante [illegible] convirtieron en estrellas.





La tercera edificación fue construida por Selene, presa de la ambición y el deseo de ser más poderosa que todos los seres vivientes. Se estaba muriendo.

Madre advirtió estas cosas y creó la batalla entre Reconciliación y el Rey Sol. Mientras Madre y Padre Sol luchaban, Selene se alimentó de la sangre de los sacrificados. Ya sigue recuperando la noche y el pensamiento de nuevo. Ahora cesan.

Selene se retira después de Madre y comienza a adoptar la forma de los seres. Los dientes y garras llegan rápidamente y alteran violentamente su apariencia. Esta vez hace hoy. Cuando Selene duerme, nuevamente. Después, con gran esfuerzo, se levanta.

Hay secretos y gritos de dolor. Selene se agacha en una esquina desesperada. Se agarra el pecho y grita de dolor. Se ve agotada y débil. Cae al suelo y cubre su cara con las manos. Quiere llorar, pero no puede. Madre entra en el templo para hablar con la niña. Ella está sola.

Esta es la primera vez que Selene ha sido vista por alguien que no sea Madre o Padre. Es la primera vez que Madre

La Triada

Un día, Selene escucha a Madre que le habla a la niña. Ella escucha las palabras de los espíritus ancianos.

Estos espíritus son los que viven debajo de la tierra y en el cielo. Ellos son los que hacen todo lo que existe. Ellos son los que hacen todo lo que existe. Ellos son los que hacen todo lo que existe.

Madre le dice a la niña que ella es la hija de la luna y el sol. Ella es la hija de la luna y el sol. Ella es la hija de la luna y el sol. Ella es la hija de la luna y el sol.

La Plaga de los Monos

Un día, los monos se acercan a la niña. Ellos son los que hacen todo lo que existe. Ellos son los que hacen todo lo que existe. Ellos son los que hacen todo lo que existe. Ellos son los que hacen todo lo que existe.

Selene se acercó par mirar

Grupos de hijos de Gaia se reunían alrededor de las hogueras (eran monos desnudos) en lugares en los que hacía demasiado frío para que estuvieran a gusto

Selene llamó a su hermana

Gaia. 'Despierta'

Gaia abrió un somoliento ojo y vio que un mono la miraba fijamente. Vestía con un cuero que no le pertenecía, llevaba huesos de conejo pulidos y sin tendones alrededor del cuello, agarraba una rama que no había crecido con unos dientes con los que nunca había masticado, y lo peor de todo había encendido el fuego sobre una roca. Gaia miró más allá de él y vio que había muchos.

¡Wyrm! 'Tejedora! 'Kaos! gritó ¿Qué habéis hecho? ¿Quiénes son estos ladrones que esgrimen los poderes de vuestras ocupaciones!

Los Tres llegaron corriendo

¿Qué ladrones' preguntaron

¡Estos! Gaia tembló bajo los pies de los monos

Oh' —dijo el Wyrm N son ladrones Son Hombres

Los hiciste tú dijo la Tejedora justo después de los Mamuts y antes de los Manatíes. Creemos que son extremadamente adaptables y los utilizamos en nuestro trabajo

¡Hombre! —rugió el Kaos—. Hombre-Homare-Hombre Hombre-'Mujer!

No hace más que cosas pequeñas y débiles con el poder de destruir, de ordenar o de hacer nuevas cosas. ¿Que llevan en el cuello! ¿Quien pensó en eso' Si hubiera querido monos con cuellos brillantes y óseos los habiera hecho Hizo una pausa . Hace algunos. Los Colibríes de Hueso Dorado. ¿Dónde están'

Ah... quedaron anticuados. Estos monos pueden hacer todo eso y más. . ahora que les hemos enseñado todo lo que sabemos dijo la Tejedora

Su tiempo ha pasado Me llevo las cosas cuando se les ha acabado su tiempo dijo el Wyrm . Hice que los Hombres los sacarán del camino

'Se han ido. —rugió el Kaos—. ¡Ido-Ido-Ido-Ido-**Muerto**

¿Se han ido para siempre? ¿MIS HIJOS' Gaia se revolvió enfadada y los Tres empezaron a moverse torpemente ¿*Todos* ellos? ¿E. Hombre hizo esto'

No te gustan dijo la Tejedora

Si no los quieres aquí, podemos matarlos siseó el Wyrm

El Kaos no dijo nada, pero empezó a dar vueltas frenéticamente alrededor de su madre

No susurró Gaia . Ya habéis hecho suficiente. Los Colibríes-Hueso no regresarán aunque matéis al Hombre para vengar su muerte. Vosotros tres debéis quitar vuestros dones a los Hombres, y estos deben olvidar cómo hacer todas estas cosas

El Kaos habló Mi garganta se quedaría afónica de gritar y cantar, mis pies sangrarían y mis huesos se romperían de bailar y brincar si intentara contarte de qué se trataban todos los pensamientos del Kaos, pero en resumen, lo que vino a decir fue lo siguiente Del mismo modo que Gaia no podía hacer retroceder al tiempo para volver a ser su propia madre

de nuevo, ellos Tres tampoco podían quitar sus dones a los monos. El Wyrm sólo podía destruir al Hombre, no cambiarlo; la Tejedora sólo podía obligarlo, no podía quitarle los poderes, y el Kaos... el Kaos no recordaba exactamente qué había hecho para dar a los monos mentes que pudieran crecer, pero tampoco lo podía deshacer.

Y Selene se preguntó: Si el Wyrm sólo puede destruir, la Tejedora sólo puede obligar y el Kaos sólo puede crecer, ¿qué le sucedería a una criatura que estuviera maldecida por los tres?

Hensegokai

Mientras los Tres seguían discutiendo por saber de quién había sido la culpa (tema que jamás se zanjó, aunque yo creo que el Wyrm y el Kaos no se hubieran metido en este lío si la Tejedora no lo hubiera organizado todo), Selene cogió un puñado de monos y un puñado de otras criaturas y las comparó.

El Hombre apestaba, tenía un pelaje horrible, mal oído, garras inútiles y un débil sentido del olfato; también tenía mala vista, poca velocidad, ningún diente digno de mencionar y poco humor. El resto de los animales eran mejores en todas las cosas que se han enumerado hasta ahora y, además tenían mucho más sentido.

Selene observó con sus ojos plateados a los Tres.

¿Por qué se os ocurrió utilizar a los monos?

Miró a su hermana y vio que estaba cansada, consumida de dolor. No estaba en condiciones de actuar. Selene se hizo cargo y le dijo a Gaia:

Haremos de guardianes para ti, para que puedas dormir segura. Tendrán los dones que tienen estos monos (además de otros), pero nos conocerán a nosotros y a nuestros siervos.

Los haremos la mitad del Hombre y la otra mitad de otras criaturas. Podrán estar entre el Hombre y enseñarle cosas sobre nosotros, pero no tendrán que vivir siempre con las cosas de la Tejedora y los fuegos del Wyrm. Estarán cerca de ti y guardarán la sabiduría de tu corazón.

Selene colocó los dos puñados de hijos sobre su vientre y escogió a los más valientes, osados y sabios para servir a Gaia: Lobos para que lucharan por ella; Cuervos para que la custodiaran, Felinos para que escucharan para ella; Osos para que la curaran; Peces-diablo para que preservaran su sangre vital; Dragones para que recordaran por ella; Ratas para que se escondieran en los lugares humildes y atraparan lo que los demás no habían podido; Serpientes para...

No, Zorros no, todavía no.

Después, Selene escogió a los hombres y mujeres más valientes y más sabios y menos sordos que pudo encontrar y los sentó junto a los animales con los que se adaptaban mejor. Después cogió un poco de placenta que la Gaia-Que-Era había salvado (la cosa que no era ni yin ni yang, sino ambas cosas a la vez) y envolvió a cada pareja. Finalmente, ató cada bulto con hilo de plata (un único pelo de su cabeza) y los devolvió a la tierra.

Y a cada Hijo Cambiante le habló de sus deberes, sus dones, su lugar, su primogenitura y sus debilidades. Les obligó a trabajar juntos y pidió a los Dragones que recordaran a los demás el principio de las cosas. Les aconsejó que mantuvieran al Hombre en su sitio, sin matarlo categóricamente. Les susurró que vigilaran a los Tres, especialmente a la Tejedora, de quien sospechaba que había intentado enseñar más cosas al Hombre de las que había admitido. Como habló tan suavemente, esta fue la primera cosa que los Hijos Cambiantes olvidaron.

Por último, Selene pidió al sol:

Hazla más fría. Hay monos fuera de su sitio y debemos enviarlos a casa con hielo.

Ahora duerme tranquila, Hermana. Nosotros vigilaremos.

Shen

Después de hacer a los Hijos Cambiantes, a Selene le sobraban criaturas en cada mano. Las volvió a dejar dulcemente en el lugar donde las había cogido... y aunque habían sido rechazados para la mayor tarea, su contacto los cambió.

Los hombres y mujeres vieron, oyeron y comprendieron con más claridad, y se convirtieron en chamanes.

Los animales se hicieron más sabios, vivieron más y cada uno se convirtió en el jefe de su raza. Con el tiempo aprendieron a escuchar a Gaia y pasaron a otros Reinos para cuidar de sus descendientes. Los árboles y plantas que los dedos de Selene rozaron cuando recogió a las criaturas aprendieron a ver y pensar, y también traspasaron. Todos ellos se convirtieron en Kami.

Cuando Selene bajó para dejar a las criaturas en sus hogares, algunos hilos de su cabello plateado cayeron sobre otros seres de todo tipo y sus almas se hicieron parte de la suya propia. Se convirtieron en *hsien* y son suyos para siempre.

La Tríada Espera

Finalmente, Gaia despertó y Selene se alejó con su danza de muerte. Los Tres estaban donde los antiguos les habían dejado.

El Wyrm estaba enfurecido. Pensaba que le habían juzgado injustamente. Se sentía engañado por la Tejedora y abandonado por Gaia (¡su Madre!). ¿Por qué a ésta le preocupaban más unos miles de Colibríes-Hueso que sus sentimientos? Todavía no entendía qué era lo incorrecto de la idea de la Tejedora de haber dado al Hombre un poco de ayuda extra (simplemente habían hecho que las cosas más patéticas resultaran más útiles) y estaba resentido con Gaia y Selene porque le habían reganado.

La Tejedora estaba sentada en silencio al final de su hilo de seda, observando a los nuevos guardianes con sus ocho ojos calculadores. Después de un tiempo, el calor de la rabia del Wyrm atrajo su atención y se volvió hacia la serpiente con una sonrisa.

El Kaos se colgó de la pena y estuvo girando sobre el mismo lugar durante un mes entero. Después salió corriendo hacia un lejano páramo donde los otros dos no podían oírle, y lloró tempestades, implorando el perdón de su Madre por haberle desobedecido. Cuando ella le perdonó, él ya había olvidado todo el incidente, pero así es él.

La Red

Algún tiempo después, la Tejedora susurró al oído del Wyrm durante eones y le fue tejiendo telarañas a su alrededor (intentando aprovechar el gran poder que identificaba en su enfado). Algunos dicen que intentó utilizarlo para rebelarse contra la Madre, pero yo creo que su único propósito era el de controlar en beneficio propio. Primero extendió su red sobre sus bobinas más dúctiles: Deber, Juicio, Devoción Filial, Cordura. Cuando sintió que los pegajosos hilos eran lo suficientemente fuertes, atravesó con un hilo el corazón de su rabia.

Esto fue algo terrible: no sólo era una traición a su hermano, sino que además extralimitaba las tareas que le habían asig-

nado Gaia y Selene. A los Tres se les había asignado la tarea de tratar con criaturas menores, y el Wyrm era su igual. En su arrogancia lo olvidó.

La fuerza pura y bruta de la furia del Wyrm resonó por toda la tela y la Tejedora apenas pudo soportarla. Luchó aterrada por escapar, pero esa telaraña era la más fuerte que había hecho jamás y la retuvo a su lado. Enloqueció.

Las redes que había tejido alrededor de las partes más débiles y delicadas se tensaron con la agonía de la Tejedora y estrangularon al Wyrm. Casi fue partido por la mitad. Las extremidades rotas de la serpiente se agitaban y daban latigazos atacando salvajemente su cuerpo y su mente. Gritó de dolor y su rabia se convirtió en odio.

En ese momento, el daño todavía era ligero y la Tejedora temía a la Madre. Sabía que había hecho mal y que las heridas del Wyrm no se curarían por sí solas. No sabía que el Kaos había sido perdonado y no confiaba en que Selene la dejara vivir después de estos crímenes. Así que no dijo nada. Reparó todas las pruebas que le pudieran traicionar y mantuvo en secreto sus planes.

Calculamos que el final de la Segunda Edad tuvo lugar cuando la Tejedora enloqueció y el Wyrm fue herido.

La Edad de las Leyendas

En la Tercera Edad, las consecuencias de la inconsciencia de la Tejedora se extendieron por todo el mundo.

El Wyrm perdió todo el apoyo de sus propios siervos. Éstos no sabían qué le había pasado a su señor, pero muchos siguieron cumpliendo sus obligaciones de forma honesta, matando aquello que Gaia había ordenado que muriera. Algunos todavía lo hacen en la actualidad, pero son pocos.

La Tejedora no deseaba que sus acólitos la descubrieran, así que despidió a los más inteligentes de su séquito, pero condenó a los demás a su locura. Actualmente, puedes encontrar a los descendientes de los que fueron despedidos, pero ten cuidado con ellos. Algunos regresaron con ella, otros fueron absorbidos por su hermano serpiente y otros sirven a otros poderes. No debes confiar en ellos.

La Tejedora convenció al Wyrm de que Gaia había sido quien le había herido y juntos crearon nuevas criaturas para que les sirvieran. Recordando cómo había creado Gaia a los hengeyokai, envolvieron al Hombre en seda de araña y pieles de serpiente, intentando hacer lo mismo. Cuando esto no dio el resultado que esperaban, siguieron probando. Ese es el motivo por el que hay tantos bakemono caminando por la piel de Gaia: los dos traidores jamás consiguieron dar con la fórmula.

Diez señores unidos al Wyrm, conocidos como los Reyes Yama, se volvieron ambiciosos durante la distracción de su Señor. Realmente eran siervos menores, pues sus obligaciones se reducían a un pequeño, casi insignificante y negativo aspecto del Yin, La Decadencia. Pero los diez tenían un resentimiento secreto, no querían que hubiera nada de Yang en el mundo (la vida arruinaba sus mejores trabajos). Intentaban destruir por completo el equilibrio que Gaia-Que-Era había conseguido y por el que tanto había luchado. Se confabularon y reunieron a otros hijos del Wyrm que caminaban sin rumbo para que les sirvieran. Cuando también controlaron a la Muerte, los Reyes Yama crearon un reino fortaleza en el exterior de las divisiones de la Madre y lo llamaron Yomi.

Desde su reino castillo, los Reyes Yama partieron para conquistar el mundo. Tomaban a otras criaturas bajo su estandarte cuando podían y sus siervos tenían el placer de destruir a aquellos hombres, mujeres, *shen* y Kami a los que no podían persuadir para que se unieran a ellos. Sus siervos acumularon tanto poder Yomi que los Reyes Yama pronto dejaron de ser tan solo diez.

Yomi empezó a encargarse de Gaia, y el Wyrm y la Tejedora sonrieron.

Dioses y Héroes

Si tuviéramos más tiempo, te podría llenar los oídos de historias sobre esta Edad, sobre Oh-Kuni-Nushi, el Arquero Yi y los nueve falsos soles que los Reyes Yama enviaron al cielo... sobre nuestros primos los lobos y el valiente papel que han desempeñado para dar la vuelta a Yomi, una y otra vez...sobre los Bastet y sus grandes líderes, que mantienen los Siete Puentes Radiantes libres de enemigos de Selene... o sobre el Primer Pluma Blanca, el Tengu más sabio conocido que vivió en Corea... o sobre los tres hermanos Okuma que curaron a toda una montaña después de que Yomi hubiera pasado por allí.

Pero hoy tengo que moderar mi respiración y sólo te contaré tres cosas.

Primera. Los humanos lucharon en el bando de los *shen*. Magos, sabios y gente corriente que todavía podían sentir a través de sus pies y probar el aire como cualquier otra criatura (y todavía podrían hacerlo si prestaran un poco de atención). Muchos lucharon para Gaia... y muchos siguen luchando para Gaia en la actualidad, aunque son pocos si se comparan con la cantidad de gente apática, ignorante y corrupta que existe.

Segunda: Cuando los humanos alzaron sus voces, uniéndolas con las de otros *shen* en la oración y en la batalla, para dar gracias y lamentarse, Gaia, sus hermanos, sus hermanas y sus siervos más poderosos los oyeron y respondieron. Las criaturas invocaron a Helios y Selene, a la Estrella Matutina y la Roja, y los antiguos enviaron a sus siervos a visitar y proteger a aquellos que lo necesitaban. Fueran donde fueran los espíritus siervo, llamaban a sus Señores con nombres nuevos, mostrando a cada grupo de *shen* y mortales una cara diferente. No intentaban confundir a nadie; lo hacían para que los antiguos supieran de qué lugar de la Tierra procedían las súplicas de ayuda. Los humanos llamaron a estas máscaras que llevaban los Celestes para hablar con ellos: "dioses", "kami", "ángeles", "avatares" y otras cosas.

Si estudias un dios muy de cerca, podrás encontrar al Incarna o al Celeste que se encuentra detrás de la máscara, aunque siempre resulta más seguro hablar con los primeros antiguos con los nombres que Selene nos dio para ellos. Además, a los dioses les gusta tener intimidad.

Tercera: Cuando los ancianos veían muchos sabios y buenos guerreros entre los monos, los hengeyokai y los *shen*, se sentían muy orgullosos. Para unos seres tan poderosos, los mortales que defendían a Gaia parecían moscas protegiendo la Gran Muralla. Los dioses empezaron a tener favoritos y recompensaban a los que eran guerreros especialmente manosos, valientes, fuertes o interesantes.

A algunos de los humanos favoritos de los dioses se les concedían vidas más largas en las que luchar contra Yomi. A algunos se les honró con poder elegir la forma que adoptarían en la siguiente vida o poder recordar las vidas pasadas.

en la siguiente, y por eso los mortales llegaron a entender la reencarnación. A algunos se les llevaba después de morir a las filas de las Cortes Celestiales para asesorar, distraer o luchar, y fueron los primeros Hombres llamados "semidioses" o "inmortales". Algunos eran preservados tras haber sido asesinados y regresaban para seguir sirviéndoles, pero en unos cuerpos mejores, más fuertes, más bellos y más terroríficos fueron llamados los Wan Xian.

Ahora hay unas diez mil tribus de Hombres y unas diez mil razas de criaturas que no fueron ni Yin ni Yang sino ambas cosas, y diez mil Kami que luchan para destruir o restaurar el Equilibrio-Que-Debe-Ser. Incluso Selene, la más inteligente de los primeros antiguos (y la que tiene mejor perspectiva) tenía problemas para diferenciar a los amigos de los enemigos. Los mortales (que raramente se pueden ver más allá del cielo bajo el cual nacieron) vivían en unos tiempos terribles, pero al mantenerse en sus obligaciones y depositando su confianza en los dioses, la mayoría encontró el camino correcto.

Y así los portadores del Equilibrio tuvieron éxito.

El Final de la Guerra

Todas las fuerzas de los Reyes Yama se cerraron herméticamente en el Reino Yomi; a los Wan Xian les obligaron a vigilar los portales por dentro y por fuera.

Para poder diferenciar mejor a los vivos, los espíritus y los muertos, los primeros antiguos dividieron el mundo en tres partes. A los muertos se les concedió el Reino llamado Yin, desde el que podían ver a sus familias, era una agradable imitación de las tierras a las que estaban acostumbrados. A los Kami se les concedió un Reino llamado Yang, hecho de materias parecidas a ellos mismos, donde los dioses y sus siervos podían hablar libremente con los espíritus sin la carga de la carne. Y los dioses dieron la vida al Reino Medio, el mejor regalo que podrían haber podido pedir: un lugar al que podían llamar propio, una oportunidad para reconstruirse de la guerra y liberarse de los constantes e mútiles consejos de los ancestros. Los tres Reinos estaban bastante unidos y aquellos que lo deseaban, podían cruzarlos a su voluntad.

Los hengeyokai, los Wan Xian y el resto de *shen* se mantuvieron en sus tareas durante varios años. Los Hombres escuchaban a sus pies, a sus orejas y a sus chamanes, viviendo de una forma tan natural como la que se esperaba de ellos. El Kami servía tal y como se le había propuesto, el Wyrm estaba calado y malhumorado y la Tejedora escondió sus pensamientos detrás de sus telarañas. Reinaba la paz. Gaia sonreía en sueños. Lentamente, otros primeros antiguos se unieron a los sueños de su hermana.

La Edad de la Prueba

El Wyrm y la Tejedora terminaron la Segunda Edad con una corrupción. La Tercera Edad fue asesinada tan silenciosamente que nadie supo jamás a ciencia cierta cuándo sucedió. No hubo una gran Traición. Gaia entonces tenía tantos siervos (tantos lugares dobles escondidos de ella, tantas criaturas excavando agujeros y cavando en ellos) que para que el Equilibrio se rompiera sólo era necesario que uno de ellos diera un pequeño resbalón, estuviera desatento un segundo, cerrara los ojos un instante o se alejara un milímetro de su puesto.

Y así sucedió.

Los Wan Xian

Los Guardianes de Yomi fracasaron a causa de la reticencia de sus maestros. Los dioses que los habían honrado con segundas vidas no les habían explicado demasiado sobre el mundo anterior a la Tercera Edad. No conocían al Wyrm ni sus intenciones, de modo que no estaban preparados para el tipo de poderes que había creado mientras Yomi luchó en su guerra abierta.

La corrupción llegó con una embajada a las Cortes de los Wan Xian. La Adulación le abrió las puertas y el Soborno se hizo su amigo. La Pereza rellenaba la agenda, la Decadencia encontró alojamiento y la Ostentación manipulaba el Protocolo. La Avaricia hizo un banquete en honor de sus huéspedes, la Depravación proporcionó... entretenimiento... y las Mentiras circulaban entre todos.

Los Wan Xian abrieron un portal al Yomi para los siervos del Wyrm y observaron el mundo con nuevos ojos: los ojos de los señores feudales.

Hombre

El Hombre fracasó porque también tenía pocas cosas de los Tres. El Wyrm, la Tejedora y el Kaos no habían sido otra cosa que amigos suyos. ¿Acaso no le habían dado grandes dones? ¿No le habían ascendido por encima de las otras bestias? La Tejedora se movía con cautela entre ellos, pues sabía que la mayoría de los humanos eran fieles a Gaia (y que ésta reconocería como obra suya *cualquier* cosa nueva que hubiera en la piel humana, por muy bien que estuviera camuflada).

La Tejedora envió a un siervo, y sólo uno, para tentar a la humanidad. Éste también llevaba una piel humana y avanzó por las telarañas de seda de mente en mente, de pueblo en pueblo, de tribu en tribu. Los hombres apenas se daban cuenta de que había estado allí, excepto por los dones que iba dejando a su paso: semillas, agujas, lanzas, sílex, cordaje de tendones, raíces machacadas, piedras afiladas. Los agradecidos monos empezaron a esperar la visita de la araña; además, se dieron cuenta de que ellos también podían hacer lo que hacía el viajero, así que inventaron sus propias cosas.

El progreso regresó a su dueña y la Tejedora encumbró a este vínculo de la araña en su Corte.

La Muralla

Cuando los ancianos crearon los tres Grandes Reinos, los separaron con la barrera más fina posible, algo parecido a una pantalla de papel (lo suficientemente buena para la intimidad pero sin suponer un gran obstáculo durante una crisis).

La Tejedora observó la distribución con admiración. En un generoso acto creativo, los dioses le habían proporcionado los medios para dividir a sus enemigos. Envió a una legión tras otra de sus pequeñas hilanderas de telarañas con órdenes muy simples:

Ir a la Muralla.

Cada hilo que dejaban detrás de ellas hacía que el espesor de la pantalla de papel aumentara un poco. Cuando las hebras se cruzaron, la malla se endureció y se tensó. Cada araña tenía que hacer muy poco, pero si todas ellas llegaban lo suficientemente lejos, toda la Muralla tendría una nueva capa, más fuerte que la primera. Y si el proceso era muy lento ¿qué podía pasar? Como más lentamente creciera la telaraña, más tiempo pasaría

ntes de que alguien se diera cuenta (y cuanto más tiempo pa[illegible] dificil les resultaría encontrar la barrera que debían romper sin destruir a los Reinos del otro lado.)

Las Guerras

Oh, los Wan Xian eran inteligentes. Sabían que para saborear sus nuevos placeres prohibidos tendrían que hacer algo con los hengeyokai. Los hombres bestia siempre habían ayudado a las policías de la humanidad, colaborando con los Wan Xian para asegurarse de que las poblaciones nunca eran demasiado grandes o demasiado pequeñas. Sus ojos estaban sobre los Dioses Inmortales y los túmulos que custodiaban rebosaban de delicias y Chi. Así que los Wan Xian enviaron al más elocuente de ellos a las cortes de los hengeyokai para hablarles de una gran [illegible] los otros hengeyokai.

Así comenzó la Guerra de la Verguenza, y así cayeron los Okuma.

Pero no puedes engañar a los hengeyokai para siempre, ni siquiera aunque tengan poco carácter y vivan con impetuosidad debido a su corta vida. Los Khan oyeron los suaves susurros de los Wan Xian. Los Tengu observaron la brillantez de sus planes. Los Nagah olfatearon la corrupción en sus palabras. Son lo suficiente para la nueva mundial. Las Cortes de la Bestia de la Madre Esmera da invirtieron su guerra contra los Wan Xian y las poblaciones humanas que los pedían a los Inmortales.

Gaia abrió con cansancio los ojos para ver a sus hijos más bendecidos luchando en una guerra que no perderían, pero que tampoco podrían ganar de verdad. Sus cuidadores se habían ido, perdidos por su propia gentileza, y el resto eran mucho menor en número. Así que Gaia creó un pensamiento, y le dio voz, y lo envió para que cumpliera sus órdenes... de dar [illegible] un nuevo hijo.

La Primera Cara Blanca

Apareció ciega y mojada en la oscuridad, sólo conocía el olor de Gaia que le rodeaba, el de la buena tierra bajo sus patas, los latidos del corazón de su madre se aceleraban junto a sus oídos. Era el único hijo que la zorra alumbró aquella estación y el pelo de su cara era blanco.

La Primera Cara Blanca vivía como cualquier otro zorro, pero era más inteligente, furtiva, astuta, rápida y ágil que los demás. Cuanto mayor era, mayor sabiduría encontraba en su cabeza y su corazón. Y todo ello eran cosas que el resto de los zorros no habían hecho con anterioridad.

Pero a medida que Bai Mianxi crecía, empezó a descubrir otros caminos hacia la sabiduría: voces en el viento, en el agua, en los árboles, en el suelo, en las presas de los cazadores, en los fuegos que los humanos encendían en sus campamentos. Los espíritus de estas cosas susurran a todas las criaturas que oyen. Pero pocos hijos de la Madre se detienen a escuchar. Bai Mianxi aprendió no sólo a escuchar, sino también a hablar a [illegible]. Fue la Primera, pero todavía no era un Kitsune.

Mientras el mundo ardía y se chamuscaba bajo sus pies mientras los siervos de Gaia luchaban y morían bajo las garras de sus hermanos y los dientes de los Wan Xian; mientras Yomi escapaba de sus fronteras; mientras la Tejedora y el Wyrm atacaban al Hombre y a los *shen*; Bai Mianxi jugaba en los campos y bosques. Encontró a otros zorros inteligentes y les enseñó lo que sabía. Gastaban bromas a todos y cada uno de los seres que encontraban; si les apetecía, rescataban a personas oprimidas para que se burlaran de los poderosos; si les parecía más sencillo o más divertido, atormentaban a los pobres, si se les ocurría, asesinaban. Bai Mianxi y sus seguidores caminaban a la deriva por el Reino Medio, como las tormentas por un valle: eran inexpertos, salvajes y destructivos; encendían fuegos o los apagaban a su propio antojo.

Así eran ellos la noche en que Bai Mianxi persiguió a un conejo hasta el fondo de un pozo.

La Edad de la Oscuridad

Nuestra Emperatriz estuvo sólo un año en el pequeño cielo. Sin embargo, cuando volvió a su hogar, la Edad del Mundo había cambiado.

Su corte estaba en ruinas, aunque sólo las hojas de un otoño cubrían los escombros. Corrió entre los árboles caídos, buscando a su gente, con miedo a encontrar lo que encontró: la guarida del Príncipe Inari estaba asolada, fría y vacía... los lugares fronterizos se habían desmarcado y carecían de olor... los mejores caminos estaban abandonados... gordos ratones y conejos habían invadido las granjas cercanas... y sólo había un agujero (y sólo un agujero) habitado.

En ese oscuro y solitario agujero tiritaba el último zorro de la antigua Corte, Zumbidos en los Oídos. Le explicó cómo se dispersó la Corte en su ausencia y qué había sido de todos los zorros que conocía. Le apremió para que hablara de la desaparición de su consorte, el Príncipe, pero Zumbidos sólo podía suponer y señalar vagamente a occidente. Los pasos de Bai Mianxi ardían siguiendo a su pareja y sintió que la luna la observaba por encima de sus hombros, pues antes de que su tiempo le perteneciera, tenía que hacer otras cosas.

Zumbidos en los Oídos se convirtió en Fue que Divide el Cielo, el primer alumno de Bai Mianxi y el primer Doshi. Juntos encontraron a otros (si alguna vez tienes tiempo de oírlas, cada nuevo Kitsune tiene una excelente historia) y Bai Mianxi se quedó en Henan para enseñarles. Hasta que no acabó su misión (un Zorro para cada Camino de las cinco colas y un antiguo con propio derecho) no fue a buscar a Inari. Su pista era más fría que el corazón de Yomi, pero siguió con la nariz el rastro de Helios y avanzó a grandes pasos por China.

La Quinta Edad

En Hubei no había ninguna pista de Inari, pero una noche encontró a un Demonio junto al camino.

—Ni hao, guardián. —gritó—. ¿Qué tal andan los Wan Xian?

El demonio se sonrojó de vergüenza, después empalideció de miedo y volvió a enrojecer, pero esta vez de ira.

—Ya no hay Wan Xian, pequeña zorra. Guárdate los insultos para ti.

Y Bai Mianxi olió que la sangre con la que había enrojecido no era la suya, y oyó cómo los colgajos de su piel muerta susurraban contra sus secos huesos. El Wan Xian se había convertido en Kuei-jin y los dioses le habían quitado el aliento y la sangre.

En Sichuan nadie había visto al Príncipe, pero en un cementerio oyó a tres fantasmas hablar.

—¡Ni hao, honrados ancestros! ¿Qué tal andan los héroes caídos?

—No hay héroes en este Lado, pequeña zorra —dijo el primero—. Me han condenado a errar por los lugares oscuros porque mi familia no tenía dinero para un entierro decente.

—No hay héroes en este lado, pequeña zorra —dijo el segundo—. Me han condenado a errar por los lugares oscuros porque mi familia tenía demasiado dinero y me enterraron con jade.

—Había héroes aquí, pequeña zorra —dijo el tercero—, pero nos han abandonado para luchar contra el Yomi o volver a vivir. No nos quedan héroes.

En Qinghai ni siquiera el viento recordaba a Inari, pero ella compartió un conejo con dos *hsien* famélicos.

—¿Qué tal andan los pueblos de la Luna? —les preguntó. Pero ellos no sabían nada de su hogar, pues estaban perdidos. Cazó más conejos para ambos antes de irse, pero habían sido mordidos por las arañas y eran repugnantes, así que poco pudo hacer por ellos.

En las montañas del Tíbet siguió las huellas de diversos zorros, pero ninguno era de los que buscaba. Sin embargo, se encontró con un chamán que le ofreció encontrar a su perdido consorte al precio de una palabra (una palabra), pero no podía decir qué palabra quería, de modo que se alejó. Ella era más inteligente de lo que pensaba, la palabra que quería el mago era su Nombre, para poder romperlo y aprender sus secretos.

En Nepal supo que se hallaba en el camino equivocado, quizás incluso en una misión equivocada, y escaló una alta montaña para estar más cerca de la Dama de Plata mientras rezaba. Mientras hacía los ritos estiró la espalda y, al mirar hacia arriba, vio a un Felino y un Cuervo observándola desde otras cimas.

—Ni hao, Ojos de Gaia. —Sabía que a ambos les encantaría ese título. Los dos levantaron la cabeza a la vez—. ¿Qué tal andan los siervos de la Gran Madre?

—Mal, mal. Nos hemos diezmado; nos han traicionado; los monos nos han invadido —dijo el Cuervo—. Tange Phom, que vive tres valles más allá, tiene unos problemas tan terribles con esos aldeanos que yo no sé qué.

—¿Quién quiere saberlo? —contestó el Felino—. No te diremos nada hasta que hayas dicho quién eres.

—Soy una Kitsune, soy sierva de Selene y de Gaia. Viajo hacia el oeste y puede que sea la Primera Cara Blanca... puede que no.

—Keetsneight —dijo el Gato, como si los conociera, aunque jamás había oído hablar de ninguno con anterioridad—. No eres nadie; no necesito preocuparme por un Keetsneight tan pequeño como tú. —Y, tan muerto de curiosidad como estaba, se dio la vuelta como para hacerle un desaire, pero permaneció con el oído atento.

—Hermano Cuervo, me gustaría saber más de nuestra especie. ¿Cerca de aquí hay más con los que pueda reunirme?

—Somos muchos —dijeron el Cuervo y el Felino a la vez.

El Felino se giró para mirar a los ojos de Bai Mianxi.

—Nuestros Khan y Bagheera abundan en estas montañas. Tenemos todo el poder de la tierra y el cielo en contra de nues-

tros enemigos, y a cada uno de ellos les podemos enviar dos guerreros veteranos y uno novato (negativo, un gatito) como paje, que podría derrotar al enemigo por sí solo.

El Cuervo escuchó a su congénere felino con incredulidad.

Muy bien. Créetelo si quieres, pero sabes que no es verdad. Somos muchos, Hermana Zorro. Somos cuatro. Este saco de pulgas, yo, Tange Phom y un lobo que llora por sus compañeros de manada muertos. Esta es la armada que Gaia tiene en este lugar.

Bai Mianxi lloró por los cambios que el mundo había sufrido. Si Príncipe se había ido y su corazón estaba destrozado, pero qué pequeña era esta herida comparada con la multitud de criaturas muertas, distorsionadas, cambiadas, famélicas, solitarias, atrapadas en telarañas, corruptas, rotas, olvidadas y olvidadizas que vagaban por la tierra.

No voy a utilizar más tiempo buscando a mi amor o a mi destino —le rezó a la Dama de Plata—. Perdóname por haber desperdiciado estos años buscando al Príncipe. ¿Qué quieres que haga, mi señora?

Para su asombro (pues en esa fracción de segundo había sido tan humilde que francamente no esperaba que Selene escuchara a su indigno ser) su plegaria tuvo respuesta.

El tiempo no se ha desperdiciado, querida sobrina. El viaje te ha permitido descubrir el daño que Yomi a causado a tu Madre y a sus siervos; además, has viajado en la dirección correcta. Ahora te mandamos que dejes las montañas para ir a la India. Deseamos que pierdas el tiempo asesinando a dinastías que el Cielo ya no considera adecuadas para gobernar.

"Muchos de ellos ya no existen... recuerda que puedes estar entre ellos alguna vez."

La Muerte de los Imperios

Ahora Bai Mianxi no demostró ser sólo la Primera, sino también la Mejor. Los pequeños Kitsune como nosotros podemos destruir a una persona endemoniada (un policía, un gobernante, un dictador, un tirano borracho de Wyrm) y estar orgullosos de decir que la hazaña es nuestra. Bai Mianxi ejecutó naciones, y dejó al populacho con vida.

En La India permitió que el bueno y tolerante Rey Asoka tuviera un reino lleno y provechoso, pero sus herederos le destronaron.

Hizo que la dinastía Qin de Emperadores se desmoronara, los Han se debilitaron y cayeron en sus maquinaciones cuatro siglos después. Visitó a los Sui cuando el Cielo dejó de tener utilidad para ellos (y cuando ellos dejaron de tener utilidad para el Cielo). Toda la historia de sus viajes es desconocida; era una zorra solitaria, y a medida que pasaban los siglos, adoptó diversos nombres.

Cuando el emperador Toba de Japón perdió los Mandatos del Cielo, Bai Mianxi se infiltró con cuidado en sus alcobas y poseyó el cuerpo de su concubina favorita. Su misión, que nosotros sepamos, era la de destruir la decadente Corte y a sus horribles magos oscuros. Pero los Rompenombres eran demasiado fuertes para ella... o quizás la descubrieron demasiado pronto. Advirtieron al Emperador y exorcizaron a la Primera Cara Blanca.

Exorcizado. Como a los fantasmas, sí. Los estúpidos magos y sacerdotes pensaron que habían sido ellos los que la habían destruido. Nosotros lo sabemos mejor. Sin embargo, la historia de la Primera Kitsune finaliza con su expulsión de la Doncella Joya. ¡No! Ya basta por hoy.

El Príncipe Inari

El Príncipe guardó sus secretos cerca de su cuello, ninguna de mis invocaciones ha descubierto jamás dónde llegó con sus enseñanzas como Kitsune. (Supongo que se atrevieron a preguntar, pero sin ningún resultado). Así que no puedo tejer ninguna historia que le aparte del lado de Bai Mianxi en su morada de Henan y le lleve hasta sus túmulos y lugares sagrados en Japón.

Los Katanbe de ese país, que deben saberlo mejor, dicen que cuando el Príncipe llegó allí y les empezó a enseñar a ser Zorros (y no zorros) tenía cinco colas y el pelaje dorado. Relucía como el sol durante el día y como la luna durante la noche. Poseía poderes que ningún Nueve Colas ha podido repetir desde entonces y controlaba el tejido de la tierra y el cielo. Podía enviar y envió a su Corte a otras islas del Archipiélago, China, Corea, Mongolia, Manchuria... incluso al Iffer y a la India.

Condujo a sus antiguos hasta las puertas delanteras de un túmulo Hakken de los Garou, a través de una tormenta de verano destructora del cielo que el mismo invocó, y la familia del Abuelo Trueno aceptó hablar con ellos.

Envió al Katanbe más locuaz, ágil, de aspecto más inofensivo de su Corte para charlar con los Tengu, y los rumores corrieron rápida y libremente entre el Cuervo y el Zorro.

Envió al cachorro más joven, respetuoso, reverente y ávido de leyendas al Dragón y a su vez, los Zhong Lung aceptaron el honor del Gran Historiador Celestial en la Corte de Inari.

Envió al luchador menos escrupuloso, más feo y más repugnante de entre sus Eji para luchar sucíamente contra los enemigos de los Nezumi, que a su vez lucharon en su bando.

Envió al Doshi más atractivo, coqueto y misterioso a las guaridas de los Khan, y los grandes Felinos cayeron como montañas sin pies.

Envió a su Gukutsushi más amable, competente y gentil para que sirviera a los últimos Okuma agonizantes de todo Japón, y ambos se hicieron rápidamente amigos. El Oso incluso dijo, antes de que hubiera pasado, que a su vez se debía confiar en los Kitsune.

No envió a nadie a los Nagah, dijo que en algún momento ellos les enviarían un emisario, y que los Kitsune habían concedido a las Serpientes toda la cortesía del mundo.

Palabras

Ahora, una vez que estamos creciendo y aprendiendo nuestros nuevos caminos descubrimos una cosa maravillosa, la creación de la Cuarta Edad, quizás la mayor creación de la Tejedora en todos los tiempos.

Papel.

Qué bien que no te hayas burlado. Muchos otros pueden pensar que el papel es inútil, que en la actualidad están muriendo demasiados árboles como para hacer papel. Lo segundo tiene algo de razón, pues para los humanos el papel se ha convertido en algo muerto, en una conveniencia moderna. Pero lo primero está muy equivocado. Mira, papel (señala a su tía, que está escribiendo) es una de las cosas más poderosas del mundo. Nace de la tierra y atrapa al viento. Puede conquistar al agua y alimenta al fuego. Es un recipiente en el que los espíritus confían, pues puede tener una pureza total y a la vez puede romperse fácilmente en pedazos, devolviendo al espíritu la libertad.

Tanta magia vinculada a una sustancia tan frágil. ¿Cómo podría no ser poderoso? Oh, en estos días de fotocopias y revistas el papel parece muy barato. Los humanos embadurnan su propia mugre con él. Pero para aquellos que conocen los secretos de su magia, éste es el mayor de sus hechiceros. Es una cosa de la Tejedora que se puede utilizar para romper sus telarañas o para enseñar nuevos caminos. Se puede usar para ayudar a Gaia y es mejor que un ordenador, una pistola o un coche (pues es mágico, y fue nuestro mayor descubrimiento místico).

No te voy a aburrir con las muy veinte historias sobre cómo descubrimos su poder y cómo lo utilizamos por primera vez. Lo que es importante es que un Kitsune chino fue el primero de nuestra raza que utilizó la escritura; un Zorro coreano fue el primero en utilizar las runas mágicas, un Kitsune japonés fue el primero en dominar con maestría el papel sagrado y el origami. Es uno de los mayores secretos que comparte nuestra tribu y envidiaré a un Zorro que disfrute del placer de enseñarte el Ju-Fu.

Robos

Todo el mundo sabe que los zorros roban: huevos, bayas frescas de los cepos de los leñadores... todo lo que necesitan. Gaia lo sabía, de eso puedes estar segura. Y creo que Selene no estaba demasiado decepcionada con nosotros cuando los Kitsune empezaron a robar a sus primos. Oh, no robaban demasiadas cosas ni nada realmente importante... pero era algo que hacían Bai Mianxi y todos nuestros ilustres ancestros.

Pero verás, no éramos los únicos ladrones. Los Tenga eran bandidos a su manera y los Bastet sabían una o tres cosas sobre el arte de robar. De hecho, los Bastet sabían observar a otros hengeyokai y robar sus Dones.

Así que lo que aprendimos de ellos fue el arte de robar.

Sabes, realmente era la única cosa que necesitábamos robar. Desde ese momento dejamos de ser ladrones como los Kitsune: simplemente practicábamos un pasatiempo de los Bastet. Aprendimos mucho de otros hengeyokai y nuestros hechizos empezaron a ser tantos y tan grandes que hubieran podido llenar muchos pergaminos. Los Doshi eran los más dedicados en este arte; podían pasarse todo un día de verano persiguiendo silenciosamente a otro hombre bestia, con la esperanza de conseguir algo nuevo.

Un día, un par de Doshi descubrieron a un lobo de aspecto peculiar, cuyo pelaje era tan negro como el de cualquier Hakken, pero cuyas orejas eran tan verdes como el mar. Este lobo estaba observando un esqueleto humano, sacándole las entrañas y esparciéndolas a los lados. Pero el lobo no se comió nada de esto. En vez de ello, puso su cabeza en un extremo y estudió las vísceras, después asintió felizmente para sí mismo y se fue corriendo. Ambos Doshi dijeron a la vez "¡Adivinación!", y se fueron corriendo a buscar un humano con quién practicar.

Pero cuando ambos Doshi regresaron a su Corte una semana después, el general Khan les observó la zona del cuello y los oracó con fuerza. Por supuesto, se fueron corriendo. ¡Qué es lo que habéis hecho! Se lanzaron entre unos arbustos y, jadeando, se pusieron a hablar rápidamente entre ellos, intentando descubrir que le había pasado al tigre que antes era noble.

Fue entonces cuando cada Doshi se dio cuenta de que el aliento de otro olía como el veneno del ciempiés.

Oh, cuánto lo sintieron entonces. Inmediatamente fueron a la Corte de los Ancestros, donde suplicaron y mostra-

ron respeto y preguntaron si por favor alguno de ellos les podía eliminar la mancha. Hicieron lo mismo en Umi, en las Tierras del Tigre y allí donde pudieron encontrar siervos de Cielo que les escucharan.

Finalmente, encontraron un lobo muy viejo que les dio una respuesta (no su respuesta, no la que querían escuchar, pero era una respuesta).

Yomi está por todos los sitios —rugió el viejo lobo—. Incluso hay un poco de él en nuestro interior, si recordáis los Sutras de los San Yuan. Algunas personas tienen mucho más, y éste les va comiendo por dentro hasta que sólo queda Yomi bajo la piel. El lobo al que robasteis vuestro último trueno era uno de ellos. Al hacerlo, invitasteis a Yomi a entrar en vosotros, y ahora se está poniendo cómodo.

¿Pero no podemos hacer que se vaya? —protestó el primer Doshi.

El lobo movió la cabeza.

No podéis rechazar una invitación. Yomi ya está dentro de vosotros, además, yo tendría mucho cuidado de no invitar a nadie más.

Nosotros no le hemos invitado! —gritó el segundo Doshi—. ¡Hemos conseguido que toda nuestra raza haya jurado no volver a robar Dones nunca más! ¿No existe ninguna forma... bueno... de animar a Yomi a que se vaya a otro lugar?

El viejo lobo volvió a sacudir la cabeza.

No... al menos en esta edad. Pero escuchad... si evitáis luchar a un nuevo Yomi hasta que la Rueda vuelva a girar, entonces quizá habréis hecho la suficiente penitencia para que este Yomi se sienta incómodo. Y en la Edad que Ha de Venir habrá tantas guerras y miseria que podréis pedir perdón por vuestras acciones mediante hazañas muy grandes —puso su canoso mentón sobre sus viejas garras y miró con los ojos entornados a ambos Doshi—: entonces, el mundo se volverá a hacer o se destruirá. Si sois lo bastante serviciales y conseguimos ganar, quizás Gaia volverá a tener fuerza suficiente para sacar a Yomi de vosotros, hechiceros.

No fue la promesa más reconfortante, pero ningún Doshi de los que han vivido desde entonces ha olvidado estas palabras.

Partida

Bueno, he hablado demasiado y vuelves a estar casi dormida. Estoy segura de que hay miles de otras historias que debes oír, pero para lo que puede retener durante un tiempo la pequeña cabeza de un cachorro, ya es suficiente. En los tiempos que están por venir encontrarás a otros Katanbe. Sé educada y escucha sus historias sobre el pasado, la historia sólo morirá cuando el futuro muera con ella.

Tiempos Modernos

Mei-Fei se sentó nerviosamente en la barra de un diminuto robata-yaki. El atestado restaurante parecía un mar de relucientes ojos negros que la miraban de forma extraña, pescaderos y trabajadores del puerto sonreían vacilantes a esa joven, de trece años y a su bien definido guardián. El olor del sake y la cerveza atacaba a sus nuevos sentidos (para la cachorra toda la ciudad apestaba a algas y pescado muerto).

El cocinero sonrió y puso unos platos cuadrados llenos de vegetales irreconocibles delante de ellos, el Tío Hu le pasó un cuenco repleto de arroz. Vacilantemente, siguiendo las órdenes desenvolvió sus palillos y los puso sobre los granos blancos y pegajosos. El aire frío golpeaba sus mejillas y sus orejas, y pensó que había oído un susurro.

Los negros ojos de los clientes brillaban con más oscuridad y las voces alegres y habladoras, cambiaron de tono. Algunas sonrisas desfallecieron. Mei miraba hambrienta su plato, intentando ignorar los, deseando que el Tío Hu hubiera utilizado sus palillos para ofrecer la comida a los fantasmas.

Un hombre de aspecto joven y corpulento, vestido con un mono sucio, apareció detrás de ellos. Con un inglés bastante malo dijo:

Niña, hacer eso es grosero —señaló el arroz—. ¿Tu palillos para comida coger, no?

Su mirada torpe y hostil atrapó la de Mei. De repente, su cara pareció derretirse, un anciano marchito y travieso de ojos amarillo-verdosos le hacía guiños a través de una niebla triste parecida al humo.

—Págalo, Hu, ordeno el Gakutsushi. Esta noche cenas conmigo. Trae a tu novia, anda.

Has oído bien, pequeña mujer zorro. Yo nací bajo tierra ¿sabes? No puedo parlotear como los monos (japonés, inglés, chino, lo que sea) del mismo que pueden hacer otros. Soy un tipo fuerte, callado. Pero a las mujeres, los zorros o los monos les gusta esto, así que está bien, ¿sabes?

Sondok explica las historias muy bien. Sé que te explicó una buena historia. Primera mitad de la Quinta Edad ¿no? Pero lo que sucedió ayer todavía no es historia, así que tu padre me ha enviado para explicártelo. El es un zorro sabio y bueno; no hagas caso si los holgazanes y arrogantes de las cortes te dicen lo contrario.

Bueno. Soy PieNegro... como ves, voy descalzo para estar siempre en contacto con Gaia, y las calles de la ciudad no están tan limpias como las selvas. Soy un toko, ¿ya lo habías adivinado, verdad? Soy un Gakutsushi; juego con la luz y las sombras y ellas juegan conmigo. También juego con las mentes, pero esto no es una historia para niños pequeños; no tan pequeños como tú. No tengo ningún batsu, ninguna corre, ningún sentai. Soy un zorro solitario, al igual que la vieja Cara Blanca. Sí, quizás algunos hengeyokai puedan llamarme amigo, pero no hay nada de malo en ello. Los fantasmas también tienen problemas, ya sabes.

Este

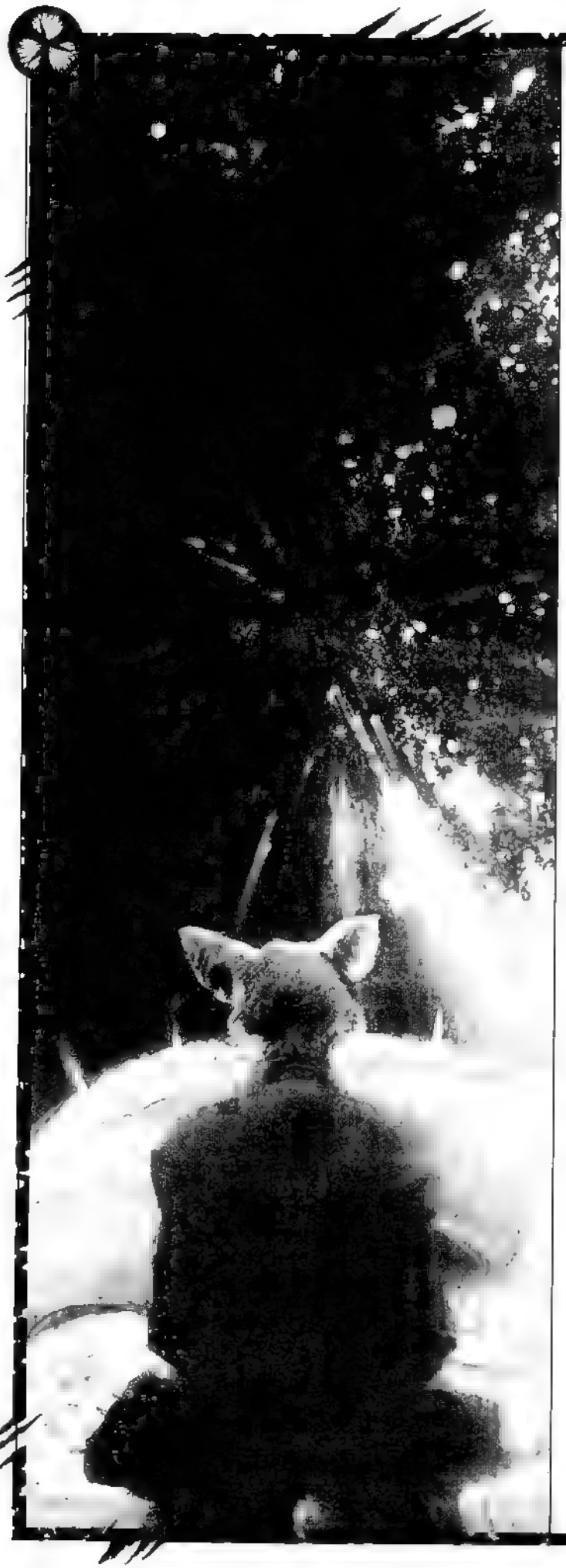
Cuando el Presidente Mao vivía, su horóscopo era muy poderoso y los dioses no se atrevieron a asomarse.

El líder del movimiento clandestino religioso de China, citado en PBS.

Si quieres conocer a los Reyes, Emperadores y Presidentes, ve a leer un libro de historia. Si quieres conocer las fechas y lugares, busca una guía de viajes, o a un Bardo, o algo. Yo te contaré algo que ellos no harán, ¿de acuerdo?

Oriente son siempre imperios, Oriente son siempre dinastías. ¿Comunismo? ¡Imperio! El Ejército de la República Popular, las tropas imperiales; ninguna diferencia. Mao Tse Tung, Hijo del Cielo si jamás ha habido alguno. Y los hijos del Ejército Rojo, que le veneraban como a cualquier hijo de un dios. Intenta descubrir alguna diferencia entre la Revolución Cultural y las purgas del Duque de China. Te daré mi comida si lo consigues.

¿Quieres Príncipes y Sabios exiliados? Busca a los políticos e intelectuales en los prados y campos de trabajo. A los viejos emperadores les enviaron a pudrirse en Vietnam. A los nuevos, a desiertos en los no pueden hablar con nadie.



¿Quieres peleas y derrotas sangrientas de los herederos a trono? Hay muchísimas. Incluso hay gobiernos exiliados. ¡Sí! Ve a Taiwán y puede reunirte con el Rey de China, Rey o Presidente del Partido Nacionalista, no hay ninguna diferencia, cría.

Oriente es también (escucha con atención) gente pobre intentando salir de debajo del gordo trasero del emperador. Por todos los sitios hay amigos nuestros. Por todos los sitios hay campesinos supersticiosos; por todos los sitios encontrarás gente que conserva antiguas religiones (algunas más viejas que los Zorros, sí.). Hombres mono que conocen a Gaia mejor de lo que creen. Hombres mono que sienten las telarañas de la Tejedora a su alrededor y la odian... hijos de los hijos de los héroes, que recuerdan en sueños haber luchado contra el Yomi. Y puedes despertarlos, si sabes cómo hacerlo.

¿Y si a los humanos le cuesta demasiado despertar? Utilízalos. Coge esas almas putrefactas y llévalas para luchar con otras. Recuerda: los imperios engendran a hombres malos que pueden dejarse llevar a cualquier lugar por codicia, y a hombres buenos que pueden verse obligados a ir a cualquier sitio por su honor.

Oeste

De modo que este chico, este Marco Polololololo, vino a China. Una gran hazaña ¿sabes? Escuchaba a ese profesor gaijin sabelotodo que introduje en China de forma clandestina y me decía lo que qué gran cosa era esta, qué grandes ideas iban y venían como olas e intensificaban la civilización. Por supuesto que asentía con la cabeza. Después le pregunto ¿Acaso no vivían monos en la India? ¿Acaso los clanes de monos de Nepal jamás conocieron a chicas del Tíbet? ¿Acaso los tibetanos no salen a beber con los Kazahks? ¿Acaso no hay en todo el mundo guerras entre oriente y occidente? ¿Cómo llegaba la seda a occidente antes de Marco Polo? ¿Cómo llegaba el té verde a la India? Él dejó de responder después de un rato; creo que quizás no comprendía mi inglés. Puede ser eso.

Te voy a explicar otra cosa: la democracia es Imperio, sólo que con algunas diferencias: en la democracia todos los cambios se consiguen mediante un programa y todas las purgas suceden a la vez; todos los tipos de reforma ocurren a la vez. En el viejo imperio, se purgaban todas las cosas de vez en cuando, al antojo del gobernante. En la democracia, diversas personas van purgando algunas cosas continuamente. En el viejo imperio, había campesinos duramente pisoteados por la ley, por el poder divino y por los soldados, mientras otras personas decían: "Gracias dioses. No he sido pisoteado". En la democracia, la gente está de acuerdo en pisotear a algunas personas y ayudar a otras. Creo que ambos sistemas son igualmente malos.

Lo que el mundo necesita son menos y mejores monos. Creo que si los monos tuvieran más espacio para deambular, no serían tan malos vecinos.

Lo siento. No es lo que tu padre me pagó que te enseñara. ¿Qué estaba diciendo? Ah sí, la mayor cosa sobre el encuentro entre Oriente y Occidente que te debe preocupar es que en cuanto occidente empezó a reunirse con nosotros (y con el resto del mundo, creo) decidieron que sabían más de todo que nadie. Parece ser una enfermedad que han contraído.

Así que los humanos se apropiaron de las tierras haciendo creer a la gente que vivía allí fueran siervos, campesinos y subditos, cabeza a desplazarse como si fueran guijarros.

Y todo tipo de cosas llegaron con ellos.

Los Pueblos del Crepúsculo

Los Gaijin de los Garou pensaban que era mejor hacerse con los túmulos y acabar con los hengeyokai. En algunos lugares funcionó en otros no. Cuando la Parentela de los hengeyokai (y Los Puros, los Tasmanos y cosas de África que no conozco) fueron asesinados por los sabelotodos humanos, los Pueblos del Crepúsculo hicieron la mayor parte del trabajo. Siempre, el orgullo de un cambiaformas hace desgraciados a otros hijos de Gaia.

Los succionadores de sangre que vinieron con los humanos occidentales intentaron abrirse camino a la fuerza en el territorio de los Kuei-jin. ¿Te quieres reír hasta que te duelan los pelos del bigote? Observa cómo un Kuei-jin apuesta a un Kin-jin. Es muy divertido y los Kuei-jin hacen una buena obra con ello.

Nuestros fantasmas (que solían ser buenos vecinos) han sufrido demasiado durante estos últimos milenios. No obtienen ningún tipo de ayuda de occidente, te lo aseguro. De acuerdo, no es culpa de occidente, pero sigue siendo un problema de la Quinta Edad, cría. Las Cortes de la Bestia culpan a occidente de muchas cosas; y es cierto, pero no todo.

Escucha... yo he visto días mejores y tú no los verás nunca.

La Tejedora

Lo peor de occidente es cómo atrajo a la Tejedora hasta aquí como no había ahecho antes. Cuando era pequeño, el cristal era muy especial, no se sabía demasiado bien qué era. Ahora los monos construyen montañas de cristal y las arañas corren por las Tierras del Espejo. ¡Arañas! Las cosas malditas no son útiles (ni para mí, ni para ningún Kitsune). Simplemente tejen telarañas y hacen pequeñas redes de túneles donde se reproducen los ciempiés. En estos días no hay mucha diferencia entre ciempiés y aranas. No hay grandes diferencias entre Papá Ciempiés y Mamá Araña. Aprendimos a vivir en las telarañas, seguro, pero preferimos ir descalzos sobre la tierra limpia que sobre una carretera-telaraña pegajosa y fétida.

No sé porque la Tejedora lo tiene tan fácil en Yomi. Pero así es. Si vas a Chiba o a Hong Kong lo verás. Incluso allí donde todo parece ir bien, al otro lado del espejo todo es malo.

La Edad del Pesar

¡Guau! La Sexta Edad está en camino. Si vas a Bangkok, a Pekín o a algún otro lugar podrás pensar que ya está aquí. Va a haber una gran guerra: quizá los Kuei-jin intenten quitar el sol, quizá Yomi salte la Muralla y corra por las calles; todo es posible. Los Imperios se vendrán abajo en todos los lugares. Los monos morirán de enfermedades, balas y venenos y el mundo parecerá que también vaya a acabar. Quizá veas algunas razas de hengeyokai extinguidas para siempre, como los Okuma, los Khan, que probablemente serán los primeros, y los Nagah que irán poco después. ¿Quién sabe qué más? Quizás estas muertes abrirán paso para que nuevas razas como la nuestra nazcan quizás sólo serán un desperdicio. ¿Quién sabe?

Algunos Bardos dicen que se trata de cómo van todas las edades, pero el problema está en que si Yomi se abre camino entonces la Rueda morirá y tendremos oscuridad y extinción para siempre. No nacerán nuevas razas. No habrá más Dones del Cielo. Quizá, incluso el Cielo morirá.

Sí, es bastante malo. Va a ser muy malo y puede que nunca mejore. Lo siento por ti, pero no derrames lágrimas sobre la comida todavía. Eres Kitsune... la mejor creación de la Madre Esmeralda. Si alguien está preparado para la Sexta Edad, esa serás tu... si acabas tu aprendizaje, pequeño.

Capítulo Siete: La Danza Cortés

Obviamente, un zorro le ha engañado
Konjaku, Monogatarishu (Royal Tyler, traductor)

Tío Hu se deslizó silenciosamente en la caverna, los expectantes oídos de Mei percibían tenues voces procedentes del exterior. Su tía volvió a salir, le hizo señas y se hizo a un lado para dejarla pasar. La cría dudó, conmocionada por la solemne y seria cara de su guía. Finalmente, con pasos tímidos pero con la cabeza bien alta, le dejó atrás y escogió su camino por la oscura y torcida galería.

Al final del túnel había una guarida llena de huesos donde un Zorro soltero, con el pelaje salpicado de manchas, observaba con aburrimiento un pequeño fuego. Estaba sentado y envuelto en capas bordadas, aunque raídas y polvorientas. Tenía cuatro colas, enmarañadas y sucias, que se movían perezosamente entre la arena y los restos que había tras él.

Cuando su hija apareció ante la débil luz, sus ojos relucieron y la miraron. Se sobresaltó y se le escapó un gemido angustiado.

Su viu ve.

Soy Mei Fei Quan. Soy una Kitsune. Soy una Nogitsune. Todavía no tengo una corte o un sentai - dijo ella, tal y como el anciano roko contrabandista le había enseñado.

Mirando de nuevo las brasas, su padre le ordenó bruscamente:

Siéntate.

Y empezó a hablar.

La Parentela y la Maldición

No pienses que nunca quisimos a nuestra Parentela.

La Maldición (así la llamamos nosotros) y los Kataribe tienen cientos de historias sobre cómo sucedió y por qué. Apenas importa que alguno de estos relatos sea preciso. Lo que importa es que cada cachorro que nace con todos los poderes de los Kitsune lo paga durante toda su vida. A veces conservan a ambos padres, a veces ambos mueren. Selene siempre recibe sus honorarios al final.

Antiguamente, estas cosas se preparaban... de forma impersonal (supongo que ésta es una buena forma de describirlo). Realizábamos ciertos arreglos entre diversas familias, y éstas nos enviaban a algunos de sus jóvenes, o a los jóvenes de familias que estaban en deuda con ellas, para que fueran los novios y novias de los Zorros. Siempre sabían que no volverían a ver a la persona ofrecida, pero hace tiempo que los humanos aprendieron a vivir con la Muerte... y a ofrecerle a sus hijos y vecinos

En la actualidad siguen existiendo los matrimonios concertados; muchos de nosotros nos emparejamos despreocupadamente con cualquiera que esté a mano pues, después de todo, no podríamos sobrevivir sin el nacimiento de crías jóvenes como tú. Otros (como yo) se emparejan formalmente, aunque se mantienen distantes y jamás están demasiado unidos al padre de nuestros hijos.

Si sólo esto fuera siempre posible.

Yo... yo no quiero hablar más de estas cosas. Te daré un recuerdo que llevarás a la Corte de Los Acantilados Trepadores, donde hablarás con Diablo Sol Matsuko y con Santa Luna Katsuko. Ya no me interesan los asuntos formales de nuestra raza, así que es mejor que aprendas estas materias tan importantes de aquellos que todavía disfrutan hablando de ellas.

Adiós Mei. Creo que nos volveremos a ver... pero no me atrevo a decir cuándo.

Larga Vida y Risas

El unido grupo de los Garou occidentales avanzó a grandes pasos y con orgullo hasta el pie del cerro en el que se habían reunido los Gaunan. La corte y sus huéspedes (emisarios, peregrinos y dos viajeros de San Francisco que habían venido a pie) les miraban en silencio.

Los regentes gemelos de los Kitsune, Diablo Sol Matsuko y su hermana Santa Luna Katsuko, avanzaron a la vez y se inclinaron graciosamente ante los Pueblos del Crepúsculo.

En atenta consideración a vuestra más generosa oferta de asistencia, primos... —dijo Matsuko, sonriendo dulcemente— y el asesoramiento de nuestros nobles colegas... La zorra sonrió cortésmente a los tres que se hallaban detrás de ella.

— Teniendo en cuenta el talante de la opinión de nuestros compañeros los cortesanos y los aliados... —su hermano hizo un gesto con la cabeza al círculo de hengeyokai que rodeaban el claro.

Y sobre todo las treguas, tratados y acuerdos que mantenemos con otras cortes, cuyos intereses se verían afectados por nuestra decisión... la hembra Eji se inclinó profundamente ante el grupo de embajadores, enemigos y aliados, todos ellos.

Hemos decidido no ofreceros ayuda —declaró Matsuko—. Os negamos el paso por nuestro territorio. Os negamos el uso de nuestros lugares sagrados. Os negamos la orientación y la información que nos habéis pedido.

Los occidentales, aturdidos pero cada vez más enfadados, se enfurruñaron entre ellos. La mitad tenía los ojos clavados en los embajadores y olfateaban el aire con recelo. Su líder gritó.

¿Qué es esto? Os hemos venido a ayudar. Hay fuerzas del Wyrm avanzando de las que no sabéis nada. Pentex... fomor...

¿Y ninguna de ellas está luchando en vuestros lugares de procedencia? ¿Quién defenderá vuestros hogares mientras estéis fuera? —preguntó Katsuko bruscamente.

Los murmullos de los occidentales eran cada vez más fuertes. Algunos de su líder y sus hombros se erizaban y erizaban mientras intentaba controlarse.

Somos Garou! Pertenecemos a Gaia, como vosotros. Somos vuestros parientes. Deberíamos ser vuestros aliados... pero nos das la espalda y negocias con la muerte andante antes que con nosotros!

Los ojos de los gemelos se encontraron y sus brillantes cabezas rojas asintieron.

Tenemos una oferta para vosotros, Garou —dijo Katsuko.

Dudamos en aliarnos con vosotros porque sabemos poco sobre vuestro carácter —continuó su gemelo—. Hemos oído muchas cosas sobre cómo tratáis a vuestros amigos.

Traednos a esta Corte un Bunyip vivo que testifique en vuestro favor y podréis hacer lo que queráis en estas tierras.

Los shen reunidos murmuraron dando su aprobación. Los intrusos, observando a la multitud, se alejaron caminando muy erguidos. Los cortesanos desaparecieron.

El Tío Hu y Mei Fei quedaron solos con los Regentes, y Matsuko y Katsuko les guiaron en la oscuridad.

Habla Diablo-Sol Matsuko:

Muchos de nuestra raza consideran extraño que dos Eji hayamos decidido permanecer en una corte, siguiendo el Camino de la Virtud de la Madre Esmeralda. Sois amables al no habernos preguntado sobre esto, pero debéis comprender que ser un hengeyokai, ser de las Cortes de la Bestia, atenúa sólo ligeramente el camino de los Kitsune. Hemos vivido como Zorros durante todas nuestras vidas y lo hemos hecho, simplemente, junto a nuestra Raza Cambiante. Es bueno que os hayan enviado a nosotros para aprender sobre nuestra nueva sociedad, pues vosotros sois Kitsune y los seres durante largo, largo tiempo... más de lo que creéis posible.

Veréis, Selene nos recompensa por el gran servicio que le prestamos a ella y a nuestra Madre concediéndonos colas adicionales... y cada cola contiene muchos años. Por ejemplo, Bai Mianxi seguramente no ha muerto de vieja. Sí, hablo de ella como si todavía estuviera viva. ¿Quién podría matarla? ¿Acaso los Rompenombres de Japón? ¡Ja.

No, creo que sigue viva. También creo que se sigue moviendo entre nuestros asuntos... como veis, nos resulta muy difícil "jubilarnos". La curiosidad nos impulsa a seguir hacia delante, especialmente cuando la recompensa son más colas, una vida más larga y muchas más respuestas y preguntas con las que entretenernos. Los Zorros intentamos continuar con nuestros deberes hasta la llegada de la Sexta Edad para poder correr libremente como los Zorros cuando llegue la Séptima, si es que realmente llega.

Por supuesto, poseemos un Don que permite que tantos años de vida sean soportables. Hemos visto demasiada muerte, demasiado sufrimiento, demasiadas cosas y seres queridos perdidos para siempre, y sin embargo... nos reímos. Nos reímos porque no debemos llorar. De ahí que los demás cortesanos y el Huracán se desesperen... ese no es nuestro destino. Si un Kitsune debe llorar, lo hará únicamente en la intimidad de su oscura guarida con la cabeza aplastada en la tierra, para que sus lágrimas caigan directamente desde sus ojos a la Madre.

Otros consideran que nuestro humor es negro, vengativo e incluso malicioso. Quizá lo es. Pero se trata de un don noble, el don de la risa. Entiendo que de todos los hijos de la Madre Esmeralda, sólo uno más recibió esta bendición. Quizá por eso podamos compartir nuestro humor con ellos y juntos, llevemos la risa a todas las tribus.

Reuniones

Habla Santa-Luna Katsuko:

Cuando nos reunimos un número menor al apropiado para una corte o debate, lo hacemos con nuestros números más favorables: uno, dos y cuatro. Un Kitsune suele ser el camino desde Bai Mianxi, siempre hemos sido perfectamente capaces de hacerlo todo por nosotros mismos. Dos Kitsune también es favorable: uno yin y el otro yang, uno alerta cuando el otro debe descansar. Tal y como os contarán gustosamente nuestros cortesanos, dos Zorros pueden realizar muchas cosas cuando sus corazones están juntos

De todos los pueblos del Reino Medio, no encontraréis a ningún otro que reconozca el cuatro como número favorable. ¿Sabes japonés, verdad? Entonces sabes que *shi* es "muerte" además de "cuatro"... Sí, es mala suerte para los humanos, pero buena para nosotros. Cuatro Kitsune, uno de cada Camino, es un equipo con la inteligencia y hechizos necesarios para vencer en cualquier situación y la base de lo que nosotros consideramos un sentai perfecto. Si se añade un quinto para cualquier otro papel que sea necesario (un Hakken o un Khan para un verdadero grupo de guerra, un Tengu para un sentai de sigilo), ¿acaso no sería la perfección?

Entre las Cortes de la Bestia

Habla Diablo Sol Matsuko:

Resultaría muy descortés que estuviéramos sentados aquí, dentro del protectorado de esta corte y que no habláramos sobre nuestra relación con las Cortes de la Bestia. Es cierto que la mayoría de nosotros sirve primero a los Kitsune y después a las Cortes. Quizá sólo uno de cada cuatro sigue el Camino de la Virtud de Esmeralda... sin embargo, cara Zorro del mundo conoce a un Kitsune que está comprometido con las Cortes. Existe una jerarquía noble que merece nuestro respeto. Si decides que te quieres unir a las Cortes, como hicimos nosotros, asegúrate de ser muy bien recibida.

Sin embargo, no todos los Kitsune que juran fidelidad lo hacen para siempre. Muchos la sirven durante lo que dura la vida de otro cambiaformas y dedican su siguiente "vida" a otros asuntos. Pero mientras estamos aquí, somos la imagen de la perfección según las directrices de las cortes, servimos gustosamente en los sentai y siempre estamos deseosos de aprender de nuestros compañeros. Jugamos a los juegos políticos como cortesanos y somos embajadores elocuentes en las cortes de otros *shen*; y como puedes ver, incluso podemos ascender hasta el puesto de los Gai'nan.

La historia de cómo nosotros dos asumimos el cargo con un título de regente no es demasiado importante. Sin embargo, si visitáis varias cortes podréis ver a otros regentes de los Kitsune, pues somos los magistrados más honosos y siempre estamos abiertos a los consejos de nuestros compañeros los Gai'nan. El papel de videntes es también muy apropiado para nosotros, aunque supongo que no hace falta explicar el motivo. Los otros puestos, los de general e historiador, no están hechos para nosotros. Incluso nuestros Ji prefieren que dejemos el poder y el conocimiento militar a los Hakken o los Khan, y como raza, simplemente somos demasiado jóvenes para la labor de historiadores. ¡Qué clase de conservadores de poemas seríamos si tenemos en cuenta que la primera vez que probamos la sabiduría fue al final de la Cuarta Edad!

Debates

Los Kitsune no solemos agruparnos en un lugar. Por un lado, tenemos *demasiados* enemigos que estarían encantados de matar a muchos Zorros de un solo golpe; por otro, siempre estamos ocupados y raramente disponemos de tiempo libre para celebrar grandes encuentros. Además, tenemos muy pocos túmulos propios, así que ¿cómo podemos celebrar reuniones privadas en unas cortes comunes?

Cuando nos reunimos, lo hacemos brevemente para debatir asuntos de gran importancia. En otros casos, nos basta con extender noticias entre nosotros de la forma habitual: pasando las palabras de un Zorro a otro. Estoy seguro de que esto os parece ineficaz, pero debéis saber que somos un pueblo que está muy bien conectado. Las noticias que afectan a los Kitsune pueden extenderse por todo el Reino Medio en cuestión de una semana o menos; después de todo, si queremos ser eficaces, tenemos que estar bien informados. ¿Cuánto has tardado en llegar aquí y a cuántos de los nuestros has visto en ese tiempo? Eso demuestra que por muy diseminados que estemos, realmente nunca estamos realmente separados.

También nombramos a los espíritus de forma individual, no como un grupo vulnerable. Como habrás adivinado, incluso los ritos que requieren a más de un Zorro se realizan en grupos auspiciosos de uno, dos o cuatro. Así que ¿qué necesidad tenemos de estos "debates"? Francamente, si se reunieran muchos Kitsune, la experiencia resultaría demasiado difícil para todos los implicados; habría demasiada altivez en cada cumbre que celebráramos.

Campamentos

Habla Santa Luna Katsuko:

Resultaría divertido que los Kitsune se tuvieran que reunir en pequeños círculos sociales, pues cada uno de nosotros estamos consagrados a nuestro ideal particular. No tenemos cuatro "campamentos" del tipo que habéis visto en los rangos de otras Razas Cambiantes, porque somos más jóvenes y no hemos tenido demasiado tiempo para malinterpretar nuestro lugar en la tierra y argumentar qué es lo más "importante". Nosotros lo *sabemos*.

Mensajeros de Inari

Sí, hay algo en nuestros rangos que pueda ser llamado "campamento", supongo que serán los Mensajeros de Inari. Son una orden monacal... y cuando digo monacal, debéis entender que quiero decir monacal al modo de los Zorros. Los Mensajeros dejan de lado sus propios objetivos personales durante lo que dura su servidumbre, obedecen las órdenes de sus antiguos y realizan tareas por todos los sitios para el bien de los Zorros. A un Mensajero se le asignan tareas específicas al unirse a la orden, aunque éstas pueden ser modificadas cuando los antiguos lo exijan.

Un Mensajero no suele dedicar toda su vida al servicio de la orden. Muchos se unen como una forma de penitencia por conducta inadecuada, enmendándose de sus malas elecciones y aprendiendo más cosas sobre aquello que sea necesario. Otros se unen a las órdenes para pagar una deuda a un antiguo sentai; si un antiguo no desea que una cría endeudada vaya tropezando con sus colas por todas partes, la puede enviar a los Mensajeros para que todos los Kitsune obtengan los beneficios de su generosidad. Sea cual sea la razón que tengan para unirse, en cuanto las hazañas realizadas para la orden tengan tanto mérito que Selene concede al Zorro otra cola, ésta será una señal de que ya ha dedicado suficiente tiempo entre los Mensajeros; cuando sucede esto, la mayoría abandona el grupo, pero otros se quedan.

El Saludo de un Mensajero:

Por supuesto que estás teniendo dificultades con los Dormidos. Esos cadáveres envueltos en una sábana de poder místico en diversas capas de influencia. Son demasiados para que los puedas resistir sola. Ese es el motivo por el que estoy aquí. ¿Me honrarás permitiendo que te ofrezca mi consejo?

Pisando el Mundo

Habla Diablo Sol Matsuko:

Es cierto, no nos reunimos en campamentos ni asociaciones, aunque cada Kitsune puede hablar libremente con cualquiera de nuestra raza ¿Y porqué no? Después de todo, el mundo es muy grande, mucho más de lo que Bai Mianxi habiera adivinado a primera vista. Hay espacio para todos nosotros y, al menos, lo habría si las cosas se administraran de la forma adecuada. Pero de nuevo, esa es la razón por la que estamos aquí. Cuando llegue el final de la Sexta Edad, todo el mundo deberá estar en una situación que permita que las cosas puedan mejorar. Al menos, eso es lo que esperamos.

Japón

Ah. ¿Así que debemos hablar objetivamente sobre los Zorros de nuestra isla natal? Bien, si debe hacerse, lo haremos.

Sin duda alguna, habrás deducido que Japón es un baluarte para nuestra raza. Aquí somos muchos y muy activos. Tanto en las ciudades llenas de gente como en las montañas nevadas. A los Zorros japoneses se les suele acusar de ser los más arrogantes y racistas de nuestra especie; Quizá es cierto o puede que, simplemente, los demás estén celosos de nuestra herencia divina. Después de todo, nosotros descendemos de Inari y de Amaterasu. ¿Cuál es la verdad? Dime.

Lo más importante que debes entender sobre Japón es que para todos los Kitsune que están allí se trata de un territorio separado de su tierra natal. Los mortales suelen hablar de fronteras imaginarias, pero nadie puede negar que el mar separa Japón del continente. Esta es nuestra isla y muchos Zorros se esforzaron en purificar el territorio para que se convirtiera en una fortaleza desde la que podremos atacar al resto de los mundos Yomi. Dudo que esto sea posible, pero se trata de una noble ambición.

El Continente

Aquí es donde nació nuestra raza y todavía quedan sitios inexplorados. Difícilmente somos los amos de China, sin embargo, estamos diseminados por todo el territorio en una cantidad que nos confiere un poco de poder. Conocerás a los Kitsune continentales cuando los encuentres; son extremadamente adaptables (incluso para ser de nuestra raza) y algo desprecian a todos con sus astutos. Hemos pasado batallas, guerras, peleas y purgas con los humanos nos han enseñado todo lo necesario para luchar aquí.

Quizá nos sentimos más cómodos en los lugares salvajes que en las ciudades; los Kuei-jin de las zonas civilizadas son terriblemente ancianos y es muy difícil engañarlos. Sin embargo, no podemos rechazar la llamada de la Ciudad Prohibida y sus intrigas, tampoco podemos negar el encanto de Hong Kong, una de las ciudades más fascinantes del mundo... pero antes de que regresó a manos chinas. De Vietnam a Mongolia, de la India a Camboya, corremos de una cábala a otra y esquivamos los

maquinaciones de los Quincunx de los Kuei-jin. Si ganamos aquí, podremos ganar en todos los lugares.

¿Humo? ¿Oh... ese rumor? Quizá sí o quizá no. No te lo sabría decir.

Corea

Debemos hablar con gentileza de un país fundado por los hijos de Oso, que ha conseguido mantener su identidad propia tal y como la hacen los humanos (e incluso como la hacemos nosotros), mientras muchos otros lugares se han convertido en otra provincia de China. Si los humanos de allí no hubieran dibujado estúpidamente sus meticulosas fronteras y construido sus mezquinas murallas... pero de nuevo, este es exactamente el tipo de cosas que veremos cada vez con más frecuencia cuando la edad cambie, así que supongo que nos tendremos que ir acostumbrando.

De todos los Kitsune, los de Corea son los que mejor hacen sentir a los extraños y comparten gustosamente su territorio con otros hengeyokai, quizás por el pesar que sienten por la pérdida de los Okuma y de los Khan coreanos que nacieron de tigres, dos criaturas a las que no tuvieron jamás la oportunidad de conocer. Son un poco menos amables con los Kuei-jin locales, pero no por ello diplomáticos y negociadores menos admirables con todos los *shen* de su país.

Las Américas

América del Norte es una canción que nos hace señas y lisonjas. Alberga países que nacieron cerca de nuestra historia, aunque están repletos del energético poder occidental. Por sus tierras merodean los Zorros y creemos que eso es lo que hacen nuestros misteriosos primos los Nu-Isha. Muchos Kitsune se han sentido tentados a visitar Estados Unidos y Canadá y seguramente han encontrado muchas cosas con las que entretenerse, pues han tardado bastante en regresar.

A Sudamérica no le concedemos tanta importancia porque, aunque allí también hay Zorros, nos resultan ligeramente desconocidos e inferiores a nuestra raza superior. Gaia hubiera puesto zorros rojos en este continente si hubiera tenido la intención de intervenir en sus asuntos. Algunos de los nuestros han encontrado muchos divertimentos en sus montañas y sus selvas, así que puede merecer la pena que lo visites... si es que no te necesitan en otro lugar.

Europa

Al igual que el resto de los países occidentales que han tenido contacto con los zorros, esta tierra nos inspira visitarla en grupos pequeños para descubrir qué es lo que Gaia pretendía que encontráramos aquí. Por ahora sólo hemos descubierto una tierra sofocada por los Kin-jin y salpicada de cortes de hombres lobo muy territoriales. Quizá supondrá algo para nosotros en la Sexta Edad, pero si tenemos en cuenta todas las consideraciones, este territorio nunca será tan importante como el Reino Medio. Cualquier territorio que fomenta la caza del zorro como pasatiempos es una tierra de bárbaros que consideramos poco hospitalaria.

Australia

Australia es un país extraño y único... resulta terrible y vergonzoso que nuestros propios parientes zorros estén destruyendo sus creaciones. La presencia de zorros nos facilita deambular por el territorio y pedirle que comparta sus secretos con nosotros. Y sin embargo, los zorros están poniendo en peligro el equilibrio de las cosas. ¿Qué debemos hacer?

El mayor enigma que esta isla nos ofrece es el enigma de los Bunyip. Fue la última tribu de los Lobos del Crepúsculo en caer... y cayó por sus propias garras. Aprender esta lección, la Guerra de la Rabia no fue una guerra sino muchas y algunas de ellas pueden estar esperando su turno para volver a estallar. Esperamos descubrir y preservar los secretos de los Bunyip para reforzar a Gaia y enmendar el error de los lobos; sin embargo, si lo conseguimos, no esperes que compartamos este saber con los descendientes de sus asesinos hasta que hayan cumplido su justa penitencia.

África

Al igual que Sudamérica, este continente tiene poco que ofrecernos. Aunque sus secretos y hechizos nativos son verdaderamente intrigantes, resulta obvio que no debemos centrar nuestra atención en este lugar. Tiene sus propios defensores y nuestras garras ya están llenas con el Reino Medio, por no hablar de otros territorios que están en contacto con los zorros. Si debemos explorar África, lo haremos en una edad en la que tengamos tiempo libre.

Cortesías entre los Shen

Habla Santa-Luna Katsuko:

Jamás lograréis nada si no tratáis con otros *shen*. Con el paso de los años van desapareciendo los nidos dragón, por lo que se hace imposible defender adecuadamente a Gaia sin reunirse con otros aliados, enemigos o ambos. No puedo contar el número de veces que hemos considerado necesario romper pactos con otros seres poderosos. Escucha atentamente, pues te vamos a hablar sobre aquellos que serán tus amigos, tus enemigos o tus rehenes.

Harken

Son muy nobles a su manera y están bastante orgullosos de su propia virtud. Quizá su forma de hacer las cosas no coincida del todo con la nuestra... pero somos muy complementarios: cuando trabajamos juntos, ellos son los truenos y nosotros los rayos. Estas tormentas son bellas poéticamente, además de muy potentes.

Khan

Los Khan son un pueblo bastante amable; sus miembros no son tan insufribles como los Felinos de otras tribus. Son bastante altruistas y se dejan llevar por su propia importancia, pero incluso los nobles Tigres han sido humillados por los acontecimientos de la Quinta Edad. Si tienes que escoger a uno de los diversos hengeyokai para ayudarles, te sugiero que elijas a los Khan; si esperas demasiado, no quedarán más Tigres a los que puedas ayudar.

Kumo

Se pueden utilizar los caminos del demonio para conseguir fines virtuosos aunque, si los Kumo saben esto, parece que no les

importa. Para las Arañas Trasgo, los caminos de demonio son un simple pasatiempo. Alimentan sus abultadas barrigas con depravaciones pestilentes y se atiborran de la hiel y la sangre de la Madre. Puedes conseguir que se enfrenten a otros enemigos tuyos, asesinando así a dos criaturas del Yomi a la vez... pero ten siempre mucho cuidado cuando lo hagas. Los Kumo son tan inteligentes como nosotros y son venenosos hasta la médula. Sus toxinas no se pueden esquivar con facilidad.

Nagah

Yo... Nosotros no debemos hablar de los Nagah. Los entiendo, pero tenemos nuestras razones.

Nezumi

Ahora resulta descortés hacerlo, pero muchos de nuestros primos hablan mal de los hijos de Rata. Las ciudades más abominables son el hogar de los Nezumi y el motivo de la existencia de los guerreros de Rata es la Guerra Baja.

No voy a ser tan descortés. Los Nezumi merecen los dones de Selene como cualquiera de nosotros y no tienen demasiadas dificultades con los escrúpulos y las susceptibilidades humanas, así que ¿porqué el resto de hengeyokai considera que esto sea tan malo? Podemos compartir bromas con ellos una y otra vez y también podemos compartir trabajos. Lo que es más importante es que los Nezumi están deseando hacer un agujero con sus garras para descubrir la putrefacción que está enterrada en lo más profundo. Al igual que nosotros.

Same-Bito

No son seres demasiado alegres, aunque supongo que eso no era la intención de Gaia. Se debe decir que los tiburones son los más fieros guerreros de los mares calientes y que los Same-Bito no tienen que cambiar demasiado para ser ellos. Dado que hayan podido desarrollar una inteligencia por sí solos de mismo modo que hizo la Primera Cara Blanca, ¿pero quienes somos nosotros para criticarlos? Hacen lo que hacen y nosotros no podríamos hacerlo mejor, de modo que la Madre Esmeralda los bendijo para que los mares estuvieran libres de Yomi.

Tengu

Lleva té cuando visites a un Tengu y escucha con atención. Son tan amigos nuestros como cualquier otro Cambiante y además son una espléndida fuente de cotilleos. Podemos hablar con un Tengu de sol a sol; se les olvidan pocas cosas y lo comparten todo. Cultivarlos cuidadosamente.

Zhong Lung

Si creéis ser demasiado orgullosos para mostrar respeto a nadie que no sea el Zenith o un gran Ministro del Cielo, quizás cambiéis de opinión cuando conozcáis a uno de los Dragones Menores. Ahora hay muy pocos, pero no por ello son menos sabios y grandes. Son unos aliados más apreciados que cualquier posesión preciosa, y jamás deberán ser vuestros enemigos. Inari debería proteger a aquel que alguna vez abrazara el Yomi... a los pocos que lo han hecho han sido los enemigos más implacables y terroríficos.

Pueblos del Crepúsculo

Cuanto más tiempo pasamos con los Pueblos del Crepúsculo, mejor comprendemos la sabiduría de Gaia cuando nos creó.

cedió a los Zorros el don de Cambiar. Por cada error que comete un hengeyokai, los Pueblos del Crepúsculo cometen dos más. Son díscolos y argumentativos, sus tierras están repletas de Garou enfadados y sus acérrimos primos. Incluso resulta difícil comprender a los Señores de la Sombra; se espera que sean más como los Hakken, y sin embargo no lo son.

Tenemos pocos aliados entre ellos y a sus "clanes" no les hacemos propuestas diplomáticas. En vez de ello, les observamos silenciosamente cuando vienen a nuestras orillas. Los únicos que parecen merecer ser nuestros amigos son los Corax y los Nu-Isha; si nos pudiéramos reunir con esos "kat-otes", quizás podrían explicarnos por qué los Pueblos del Crepúsculo se comportan tan mal.

Kuei-jin

Creo que resulta innecesario explicarte los sentimientos de nuestra raza respecto a la Muerte Famélica. La primera vez que te encuentras con uno de estos cadáveres, su aliento apesta a vida robada y sus ojos brillan con un antiguo demonio... lo que en ese momento sientes en el estómago es el sentimiento que todos nosotros compartimos. Cuando el Cielo maldijo a los Wan Xian hace años, quizás les impuso una maldición equivocada, después de todo ¿quién la está sufriendo ahora? Los Kuei-jin sí, por supuesto, pero también muchos otros pueblos.

Sin embargo, todo esto no imposibilita que tratemos con estas criaturas, pues poseen atributos útiles: son extremadamente astutas y tienen una gran influencia. Es muy peligroso utilizar a un Kuei-jin en beneficio propio; además, es difícil hacer tratos que merezcan el precio que se debe pagar por ellos. Sin embargo, nosotros podemos hacerlo con más facilidad que nuestros hermanos. A veces estos pactos son necesarios y ni siquiera la Muerte Famélica carece por completo de honor. Sin embargo, has de estar siempre preparado para sus traiciones... un Zorro prudente tendrá una contra-estratagema preparada por si acaso.

Rompenombres

Nuestros Doshi pronto aprendieron la lección de que hay algunos hechizos prohibidos para todos aquellos que quieran vivir en paz sobre la piel de la Madre. Los Rompenombres son transgresiones vivientes de la ley. ¿Por qué no pueden aceptar que ciertas cosas están obligadas a ser así y otras no? Si Gaia hubiera querido que esgrimieran estos trucos, obviamente no les castigaría cuando los utilizaran. Son extremadamente inteligentes y hacen malos intercambios. Normalmente será mejor que no enseñes tus colas a este "Pueblo Iluminado" porque lo mínimo que hará será intentar cortarlas para sus alquimias.

Sin embargo, para aquellos de nosotros que no nos emparejamos para siempre, sino que lo hacemos por conveniencia, los Rompenombres nos resultan útiles: suelen tener un material genético excelente y nos pueden proporcionar crías sabias.

Asien

Somos muy parecidos a los espíritus hechos carne, sus nobles son criaturas de los elementos, como nuestros propios nobles, sus plebeyos son seres del mundo de la bestia, como nosotros. Los Asien suelen devolver cualquier cortesía que se les hace y, aunque sus asuntos y los nuestros no siempre se solapen, es bueno anadirlos en nuestra red de contactos. Debéis ser muy corteses y respetuosos con ellos, y trataros como si fueran sus amigos. Lo que recibiréis a cambio merecerá la pena.

Fantasmas

Por supuesto, sólo merece la pena decir que los fantasmas son muy influyentes. Una vez liberados de las cadenas de la carne, los humanos se hacen extraordinariamente perceptivos, y un Zorro que conoce la etiqueta adecuada del Reino de Jade puede aprender mucho. Aunque sean parientes lejanos más que espíritus de los Reinos Yang, y no tengan ninguna obligación de ayudarnos, no por ello dejan de ser buenos contactos.

Tratar con los fantasmas de menor rango, no sólo les resulta más fácil escapar de la observación de sus supervisores, sino que también ven muchas cosas con claridad, gracias a su proximidad con la tierra. Sin embargo, debéis tener mucho cuidado con aquellos que son gobernados por su P'o, porque son muy poco fiables. ¿Qué cómo lo puedes saber? Ah, niña. Si lo supiera tendría más aliados en los Reinos Yin.

Mortales

Y los humanos. Ah, los humanos. Como los árboles, crecen por toda Gaia... y como los árboles, tienen distintos usos... tanto vivos como muertos. Si debemos talar unos cuantos para salvar un bosque, así será.

Todavía quedan algunos que caminan descalzos sobre la Madre. Si existe algún motivo para hablar bien de la humanidad en su conjunto, es este. ¡Si no fueran tan pocos los que lo hacen, entre ese mar de monos ciegos y charlatanes! Eso sólo demuestra que su gran potencial puede estar enterrado muy profundamente. Desearía saber en qué pensaba Gaia cuando creó a la humanidad; de este modo, sólo puedo cumplir con mi trabajo y eliminar a los problemáticos lo más rápido posible. Seguramente volverán a brotar muchos, pero eso no es una excusa para abandonar el deber.

Las Leyes del Cielo

Habla Diablo Sol Matsuko:

Estas son las palabras exactas de Selene a Bai Mianxi. La Dama de Plata se las dijo y le adiestró en ellas durante todos y cada uno de los días que estuvo en el pequeño cielo. Las repetía una y otra vez hasta que pudo recitarlas mientras dormía.

Selene le preguntó que querían decir.

Te diré las palabras tan a menudo como quieras, pero solo te las explicaré una vez. Dentro de un año, deberás ser capaz de recitarlas durante tu sueño, y te pediré que las expliques a tu propio modo... ante mí, tu padre, y los Kitsune de esta corte. Quizá son las normas más importantes que oirás jamás, así que debes escuchar con atención.

Te obligo a destruir todo aquello que perjudique a Gaia

Los de las cortes concedemos más valor al Primer y al Último Mandato que a los demás, algo parecido sucede con las leyes de los Kitsune. Esta ley es la primera porque es de gran importancia. No nos importa qué es lo que perjudica a la Madre

simplemente queremos que desaparezca. Coge las dagas de la Perdición de los Bakemono si son las únicas armas de qué dispones; establece pactos con los Kueijin para ponerlos en contra de tus enemigos; sea lo que sea lo que se exija, debes hacerlo para eliminar la mancha que contamina el mundo y pone en peligro a la Rueda. Te dieron la vida para que realizaras esta tarea... demuestra que eres capaz de hacerla.

Te obligo a ayudar a tus hermanos, hermanas y a todo aquello que esté al servicio de Gaia.

Nosotros no dejamos nuestras gargantas al descubierto ante los lobos y tigres furiosos, ni tampoco compartimos todos nuestros pensamientos secretos con los curiosos cuervos y felinos. Sin embargo, ofrecemos nuestra ayuda a nuestros compañeros hengeyokai, pues al igual que nosotros, son fieles siervos de la Madre. En la mayoría de los casos, ellos deberán pedirlo primero, pero seremos condescendientes con ellos. A veces esta ley exige que ayudemos a los Pueblos del Crepúsculo de buen corazón. Son los pocos *shen* que sirven a la Madre Esmeralda. Ellos sí existen, al menos así lo entiendo yo. Aunque jamás me he encontrado con ninguno en persona.

¿Te gustaría saber por qué existe esta ley? ¿No? Ah, entonces la comprendes. Bien. Es de sentido común.

Te obligo a venerar a tu Madre, a mí misma, a tus tías, a tus tíos y a nuestros siervos privilegiados.

A veces nos resulta difícil ser humildes por temor a cometer el grave error de situarnos a la misma altura de aquellos que nos dieron la vida y nos dieron fuerza con su auspicio. No debemos venerar a ningún rey, emperador o presidente mortal... pero debemos ofrecer la bendición adecuada a aquellos que están por encima de nosotros en el Círculo.

Te obligo a que tu corazón dé prioridad al deber y que prestes atención a mis enseñanzas.

¿Esta enseñanza te resulta imprecisa? Permíteme explicarte cómo la interpreto yo. Veras, el mundo de los humanos cuenta con diversas tentaciones: lujos, poder, amor, etc. Antiguamente los lugares salvajes tenían el mismo tipo de tentaciones de agua corriente y comida en abundancia, pero cada vez quedan menos lugares de este tipo. Así que resultaría fácil que olvidaras tus obligaciones y utilizaras tus Dones y poderes para caminar libremente (como hizo una vez Bai Mianxi) y hacer lo que se te antojara.

Pero no debes hacer esto porque nuestra infancia ha terminado. Ahora debemos servir a la Dama de Plata como adultos y tenemos que estar siempre abiertos a sus peticiones. Cuando el mundo vuelva a ser un conjunto de color verde podremos volver a disfrutar del ocio... pero hasta entonces, nos necesitan.

Te prohíbo que extermines a los humanos.

Los humanos son destructivos, molestos, descuidados, sedientos de sangre, ignorantes, brutos, embarazosamente fecundos y fastidiosamente egoístas. Sin embargo, todas las cosas creadas por nuestra Madre tienen un propósito. Incluso aunque los Tres pervirtieran Su creación, no se nos permite exterminar a una de las especies de Gaia. Seguramente tienen su mérito, después de todo, su sangre corre por nuestras venas. Cuando la Rueda finalmente llegue a donde está yendo, quizás los humanos mejorarán un poco como raza. Hasta entonces, deberíais hacer todo lo que podáis para eliminar a los malos y dejar que los buenos continúen con sus asuntos.

Te prohíbo que hagas la guerra con tus hermanos y hermanas.

Esta prohibición también aparece en los Mandatos de las Cortes de la Bestia. Los hengeyokai ya han luchado contra ellos mismos... y ellos, su Parentela y Gaia han sufrido por ello. No fuimos

creados para repetir este error. No derramaremos la sangre de los cambiaformas a menos que sea absolutamente necesario, y jamás invocaremos purgas o cruzadas contra nuestra raza. Muchos (de hecho demasiados) morirán en la Sexta Edad. No tenemos ninguna necesidad de realizar el trabajo de Wyrm de antemano.

Te prohibo romper tu palabra

Todos los hengeyokai deben tener virtud y honor para mantenerse en su sitio, si no, no serían mejores que los Kumo y los enfermos lobos de la Espiral Negra. Al dictarnos sabiamente esta ley, Selene nos recuerda que debemos utilizar el honor para reforzar nuestras almas.

Te prohibo suicidarte por razones de honor

Escucha con atención, pequeña zorra. ¿Por qué ya no se aclama la tradición samurai de los seppuku? ¿Los pilotos kamikazes ganaron la guerra de Japón? Suicidarse en nombre del honor sólo tiene un resultado: queda menos gente venerable. Además de lo problemático que resulta perder a humanos honorables, es un sacrilegio que los Kitsune deshagamos nuestras vidas de esta forma. Tu existencia como Zorro se pagó con la muerte de tu madre... ¿deseas avergonzarla haciendo que su sacrificio no haya valido la pena?

Meterte en una situación que sabes que te va a matar demuestra que eres estúpido y que te tienes poca estima; además priva a nuestra raza de Zorros. A veces será la única solución posible... pero el honor por sí sólo no es una buena razón para morir. Y si no me crees, puedes preguntárselo a los Dragones Medios, que también tienen su opinión sobre este tema.

Te dejo libre para hacer cualquier otra cosa necesaria para conseguir tus objetivos

¿Te gusta como suena esto? A Bai Mianxi le gustó y guardo estas palabras en su corazón. Estamos en un mundo mortífero y en una edad tumultuosa; esta libertad nos concede el poder de hacer lo que sea necesario para atacar a los enemigos de nuestra Madre. Suponer que se puede conseguir el éxito sin necesitar una serie de armas es presuntuoso. Jamás nadie ha acusado a los Kitsune de carecer de vanidad... pero no nos podemos dejar tentar por este tipo concreto de vanidad.

Querida "Hideko":

Supongo que probablemente sabrás por qué esta nota está debajo de tu almohada y yo no. También me imagino que no estarás tan enfadada como estarían otras damas, pues has trabajado por ti sola, tal y como esperaba alguien como yo.

Espero que no te importe, pero supongo que habré salido de la ciudad antes de que adivines la verdad sobre mí. Yo no hubiera podido aguantar tanto tiempo bajo tortura. ¡Ya sabes que soy delicado!

Verás, mis amigos no están por la labor de compartir secretos, ni siquiera en nuestros sueños. Se lo dejamos a otros bocazas. Vas a tener que perseguirme hasta encontrarme y sacarme a la fuerza los secretos con una excavadora... si puedes. Ya que debemos enfrentarnos a ello, puede que seas mayor de lo que pareces (a ambos nos pasa) pero, al fin y al cabo, los Zorros no sois más que un grupo de niñitos. No me malinterpretes: tú, yo y todas nuestras relaciones pueden llegar a formar un gran equipo... pero antes te lo tendrás que ganar.

Cógeme si puedes, cría. Estaré muy sorprendido si lo haces; nadie me ha conseguido sorprender en cincuenta años, de modo que me gustaría que pudieras romper la monotonía.

Zeke

Capítulo Ocho: Abriendo los Ojos

Allá donde no llegue la piel del león, deberéis remendarlo con la del zorro.
Plutarco, Lysander

Mei-Fei despertó por la música y los cantos salvajes. Más Kitsune de los que había visto en su vida bailaban y batían palmas en el claro... era una confusión de ojos brillantes, ropas brillantes y risas brillantes que formaba remolinos bajo la luz de la luna. Se acercó tímidamente a la celebración.

¿Qué pasa? —preguntó a un Tejesueños que aplaudía cerca.

Está naciendo un nuevo Zorro —contestó—. Asegúrate de felicitar al padre antes de que se vaya. *Las fascinadas voces de los gemelos se fundían en una.*

Mei murió al Gukutsushu.

¡No, no se vaya! Alli —y señaló, riéndose.

En un lugar apartado, bajo las desnudas ramas de un sauce, una oscura forma cubierta por una sábana estaba hecha un ovillo sobre el seco césped de invierno. Los nuevos sentidos de Mei captaron el aroma de las raíces del sauce y el aliento de un hombre dormido entre ellos.

Tío Hu!

Corrió a su lado, agarrándose con fuerza a sus manos. Sus ojos [illegible] el [illegible] sabía [illegible] de la magia, de ver reflejada en ellos. Llevaba al cuello un amuleto de papel y tenía una capa de viaje cerca de la mano.

El bajo de Sondok tiene prisa por llegar al mundo. Mei Fei dijo— Perdónala su naturaleza impetuosa, ha interrumpido [illegible] tuela.

¿Por qué no me lo dijiste?

No sabía que mi hijo sería un Kitsune, Mei —la sangre goteaba en su boca—. Sólo podía esperar que así fuera.

Entonces el espíritu de Jiaohua Hu, pareja de Sondok-Cancion Vespertina-Cuchilla de Fuego-Inho y Tío de una docena de [illegible] dejó que Gaia mirara sitio a su hijo... Mei-Fei Quan se dio cuenta de que no podía llorar; empezó a reír del dolor y se unió a su familia.

Personaje

Así que ¿a otros seres les llamas Zorro? Debemos felicitarte por tu excelente gusto? Los Kitsune son mágicos, astutos, prácticos y orgullosos... son los siervos más jóvenes de Gaia, los brillantes jóvenes de Bête, los únicos cambiaformas que no provocan el Delirio a los humanos, la única Raza Cambiante que procrea de verdad, la única raza que pasa la infancia de la bestia por sola... bien, podríamos seguir y seguir. De hecho, lo haremos.

Preludio

Desde el principio un Kitsune está marcado como algo diferente a otros humanos o zorros. Estas criaturas etéreas se introducen en el mundo de una forma muy característica; alumbrar a un Zorro es una experiencia sobrenaturalmente dolorosa,

el sufrimiento etéreo lo comparten ambos padres, no importa lo separados que se encuentren el uno del otro. Lo más triste es que un Kitsune humano o un padre zorro sólo tiene una oportunidad entre diez de sobrevivir a esta experiencia (incluso es posible que un padre Kitsune muera, aunque las probabilidades son menores). Un padre Zorro sobrevivirá nueve de cada diez veces (excepto cuando nacen los *shinju*, los mellizos, entonces cada padre tendrá la probabilidad de sobrevivir o morir). Si un Kitsune se ha dignado a emparejarse con otro cambiaformas, el nacimiento de un Zorro matará al padre no Kitsune sólo tres veces de cada diez. Se mire cómo se mire, son probabilidades realmente preocupantes.

Sin embargo, todas las Razas Cambiantes nacen con algún tipo de pérdida. A pesar de esta tragedia, los Kitsune llegan a la adolescencia y cuando les llega el momento de abrir los ojos, suelen estar más que preparados para asumir el papel del último hijo en nacer de Gaia... y como afirman ellos, el favorito de Selene.

Bendiciones

La gran fuerza de los Kitsune es su versatilidad mágica. No sólo poseen potentes Dones propios, sino que además pueden aprender los Dones de otras Razas Cambiantes con gran

Tabla de Creación de Personajes

Proceso de Creación de personajes

Paso Uno: Concepto del Personaje

- Escoger Raza (Kojin, Roko o Shinju)
- Escoger Camino (Mago, Guerrero, Tejesueños o Bardo)
- Escoger Totem, Sentai y Misión (si hay)

Paso Dos: Atributos

- Priorizar las categorías: (7 Primaria, 5 Secundaria, 3 Terciaria)
- Asignar los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia
- Asignar los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia
- Asignar los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia

Paso Tres: Habilidades

- Priorizar las categorías (13/9/5)
- Escoger Talentos, Técnicas, Conocimientos

Paso Cuatro: Ventajas

- Escoger Trasfondos (5)
- Escoger Dones (3, uno de raza, uno de senda y otro general)
- Apuntar Renombre (por Senda)

Paso Cinco: Toques Finales

- Apuntar Rabia (por Senda)
- Apuntar Gnosis (por Raza)
- Apuntar Fuerza de Voluntad (5)
- Apuntar Rango (1)
- Gastar Puntos Gratuitos (15)
- Escoger Méritos y Defectos (si lo deseas)

Raza

Véase también Razas (pág. 158)

- **Kojin:** Naciste entre los hijos del mono y jamás conocerás a tus padres reales... el día que naciste asesinaste al que te hubiera criado. Ahora tu raza te ha venido a aclamar... y tu verdadera herencia es mayor que la de cualquier Emperador.

Gnosis inicial: 3

Dones iniciales: Persuasión, Seducción, Olor a Hombre

- **Roko:** Los trucos no son nuevos para ti: aventajaste a los escarabajos desde el momento en que abriste los ojos... aquella misma semana empezaste con los ratones y los conejos. Ahora que tienes palabras y dedos, el resto de la creación debería tener cuidado.

Gnosis inicial: 5

Dones Iniciales: Cadáver, Salto de Grillo, Sentidos Agudizados

- **Shinju:** Nacido no de uno, sino de *dos* de los favoritos de Gaia, eres perfecto en todos los sentidos... excepto posiblemente en humildad. Puede que no tengas tantos amigos monos o sabios como tus primos, pero los laberintos de la etiqueta de los shen son tu patio de recreo personal.

Gnosis inicial: 4

Dones iniciales: Olor de la Auténtica Forma, Sentir a Wyrm, Verdad de Gaia

Sendas

Véase también Sendas, pág. 158

- **Doshi:** Magos solitarios, dedicados a poner a la oscuridad en su propia contra.

Rabia inicial: 3

Dones iniciales: Bendecir la Cuchilla, Sentir Magia, Hablar con los Espíritus

- **Eji:** Caballeros Guerreros, acechan sin descanso todo aquello que desestabiliza al Cielo.

Rabia inicial: 4

Dones iniciales: Garras como Cuchillos, Resistir Dolor, Sentir Hostilidad

- **Gukutsushi:** Astutos Tejesueños, utilizan la ilusión para curar... o para herir.

Rabia inicial: 2

Dones iniciales: Aclarar la Mente, Roce Materno, Abrir Sello

- **Kataribe:** Bardos curiosos, que buscan historias y sabiduría para su diversión y munición.

Rabia inicial: 2

Dones iniciales: Lenguaje animal, Fábula, La Verdad de Gaia

Trasfondos

Véase también Trasfondos, pág. 161

- **Batsu:** Tus mejores aliados

• **Clan:** Familia. Parentela. Zorros y parientes adoptivos (les has de ayudar cuando lo necesiten y estás comprometido con ellos)

• **Fetiche:** Un objeto mágico habitado por espíritu invitado (o un prisionero), tiene poderes especiales

• **Go-en:** Contactos y conocidos, una red de rumores y favores

• **Vida del Pasado:** Tu conexión con los espíritus de los Ancestros Kitsune

• **Recursos:** Dinero, riqueza y poder material

• **Ritos:** La potencia y la cantidad de ritos que has aprendido

• **Sempai:** Un anciano Nueve Colas *oshen* que te enseña y cuida de ti

• **Tótem:** La fuerza de tu vínculo con un espíritu especial que te ha adoptado como si fueras su hijo

Dones

Uno de Raza y otro de Senda de los que hay arriba. Además, escoge uno de los siguientes: Sentir Chi, Ishin Denshin, Olor a Agua Corriente

Rango

Véase también Renombre, pág. 173

Todos los personajes comienzan con Rango Uno

Rabia, Gnosis y Fuerza de Voluntad

Para Rabia, ver Sendas más arriba

Para Gnosis, ver Raza

Para Fuerza de Voluntad, apunta 5

Puntos Gratuitos

Rasgo	Coste
Atributos	5 por punto
Habilidades	2 por punto
Trasfondos	1 por punto
Dones	7 por Don (sólo en el Nivel 1)
Rabia	1 por punto
Gnosis	2 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto

facilidad. Confían más en sus Dones que otros cambiaformas como los Garou, aunque todavía no se ha demostrado que esto sea una desventaja.

Los Kitsune pueden entrar en la Umbra con tanta facilidad como los Garou. Cuando están en forma Koto (Crinos) o Juko (Hispo), sus dientes causan daño agravado. Finalmente, cuentan con la ventaja de una vida extremadamente larga: cuando un Kitsune sube de Rango (sin tener en cuenta la obtención del Rango Uno), su duración de vida se multiplica por dos. Como resultado los antiguos de los Kitsune suelen merecerse este término, y un Zorro con nueve colas (de los que sólo ha habido *uno* durante todas las edades) es realmente inmortal.

Maldiciones

Desafortunadamente, los hombres zorro no carecen de debilidades, cuando fueron creados en la Cuarta Edad, Gaia y Selene no tuvieron fuerza suficiente para concederles algunos de los favores de los que disfrutan sus primos Cambiantes. Lo que resulta más conmovedor es que, cada vez que nace un Kitsune, hay muchas posibilidades de que muera uno de los padres, se requiere una vida para traer a un nuevo Zorro al mundo.

Algo que también dificulta la vida de los Zorros es que carecen de las habilidades de curación de sus primos; al no tener Dones de curación, sus heridas se curan como las del resto de mortales. Los hombres zorro reciben siempre daño agravado (por lo que suelen evitar los combates a menos que sea absolutamente necesario). Pueden absorber el daño, aunque proceda de fuentes agravadas como las garras o los dientes de los Kuei-jin; sin embargo, no pueden absorber el daño de la plata u otras formas de daño que los Garou no puedan absorber.

Los Zorros llegaron al mundo justo después de las guerras de la Cuarta Edad y jamás trabajaron en el control de la humanidad. En consecuencia, su forma Koto no provoca el Delirio a los espectadores y ellos se preocupan bastante en esconder esta forma.

Finalmente, los Kitsune pueden sufrir frenesí, pero siempre será el frenesí del zorro. Gaia no escogió a los Zorros para que fueran fanáticos enloquecidos: sólo hace falta estudiar la historia para comprobar lo bien que *han* trabajado.

La Obligatoria Cuestión sobre Abominaciones

Algunos Kin-jin intentarán Abrazar cualquier cosa. No importa que el noventa y nueve por ciento de los vampiros occidentales no tenga ni idea de lo que es un Kitsune; sólo les importa que se pueda hacer un buen chiquillo con ellos... si se mueve, posiblemente, el Caunita intentará chupar su sangre, Abrazarle y mostrar con orgullo al príncipe a su nueva mascota Vinculada.

Aunque los Kitsune tienen poca experiencia con los Kin-jin en general, existen una o dos historias que hablan sobre los pocos intentos de Abrazo que se han hecho sobre los Kitsune. En principio, Luna o Selene (los Zorros no están seguros de cuál de las dos) bendijo a la Raza Cambiante más joven con una liberación bastante dramática, cuando a un Kitsune vaciado de sangre recibe un bocado de vida para revivirlo, se eleva en un breve pero intenso pilar de llamas. No queda nada de él (y probablemente tampoco del sire que habría sido); y los Kitsune están muy agradecidos a Gaia y a la Dama de Plata por protegerles de un destino que sólo merecen los malditos por el Cielo.

Razas

Los padres Kitsune saben de forma instantánea cuando uno de sus hijos será Zorro. . es imposible negar el dolor compartido del alumbramiento de un K tsune Como resultado, los únicos "hijos perdidos" son aquellos cuyos padres Kitsune murieron antes de su Primer Cambio. Al igual que otros cambiaformas, los Kitsune son *diferentes* de los mortales desde el momento de su nacimiento... y se dan cuenta de ello muy rápidamente

Kojin

Los Kitsune nacidos humanos saben que son algo diferen tes bastante tiempo después de haber abierto los ojos. La mis teriosa muerte de uno de los padres y la también misteriosa ausencia del otro provoca que sean niños extraños y distancia dos, incluso aquellos que crecen en el seno de una familia adoptiva actúan de forma distante con cualquier hermano o persona que muestre c riosidad sobre la naturaleza oculta del mundo que les rodea. Los Kojin suelen ser arrogantes e introspectivos, seguros de que les está aguardando un gran se creto. Y están en lo cierto

Los Kitsune kojin suelen ser asiáticos, aunque en los úl timos años han nacido algunos en familias mixtas. Son niños hiperactivos y de adolescentes son delgados, manipuladores y tienen una vista aguda El Primer Cambio a veces resulta traumático pero los kojin se recuperan rápidamente· siem pre han sabido que son especiales y transformarse en Kitsune es la primera justif cación verdadera de que son los hijos fa voritos del mundo

Roko

Los roko suelen tener infancias más difíciles a la del resto de los zorros, no sólo tienen la herencia usual de los depredadores (como los hombres) con la que preocuparse, sino que además suelen carecer de un padre que les cuide. El padre Kitsune suele dejar silenciosamente a sus hijos entre la cama da de otros zorros, a los que proporciona alimento y protec ción adicional para incrementar las oportunidades de que se sobrevivan las crías, y los observa cautelosamente para ver si alguno de ellos manifiesta nuevos poderes

Los roko son insaciablemente curiosos y se sienten atemo rizados y encantados cuando llega su Primer Cambio y reciben el don del las manos, las herramientas y la percepción total Corretean por el mundo esforzándose afanosamente en apren der tanto como puedan de las nuevas cosas de las que disponen A pesar de que los roko padecen las mismas restricciones que los lupus de los Garou a la hora de escoger Habilidades (**Hombre Lobo**, pág.87), eso no impide que intenten ávidamente adquirir estos nuevos trucos; hay muchos roko que se han es forzado por aprender a conducir, escribir, realizar trabajos ar tesanía e incluso pilotar aviones

Shinju

Ser metis puede ser una maldición para otras Razas cam biantes menos afortunadas pero no para los Kitsune. Los shinju no tienen deformidades (aunque sólo uno de cada cinco apareamientos Zorro-Zorro produce un shinju) Son tan fértiles como los Zorros kojin o roko, pero la posibilidad de que su pro genie sea Kitsune es de una entre diez. La mayor tragedia de la vida de un shinju es que uno de sus padres (uno de los Zorros escogidos por la propia Gaia) jamás volverá a decir palabras de magia o de raza por las Tierras del Espejo. La pérdida de uno de la Parentela es lamentable pero necesaria, la pérdida de un Kitsune, de cualquier Kitsune, es trágica

No existe nada que pueda ocultar que un shinju sea algo diferente a un Kitsune y por eso, estos hijos afortunados crecen en la corte de sus padres, donde se les habla de su papel y desti no glorioso desde el momento en que empiezan a entender las palabras. Como resultado, muchos son realmente insufribles se gún los estándares humanos, pues están plenamente convenci dos de su superioridad. Sin embargo, como los shinju compre den que la perfección debe tener unos estándares muy elevados, sólo aceptan lo mejor de su propio trabajo, la mayoría son total mente perfeccionistas y les aterroriza... simplemente el hecho de pensar en . el *fracaso*

Sendas

La Senda de un Kitsune es una llamada profesional y casi religiosa. En esto se parece bastante a un auspicio, pero con una importante diferencia: las Sendas no las escoge el sol ni la luna sino los propios hijos. A finales de la edad Nogitsune, cuando un Nueve Colas está preparado para la vida adulta, un anciano Zorro realiza el Rito de la Encrucijada (pág. 173). El elemento que escoge la cría define el resto de su vida; a diferencia de otros hengeyokai, los Kitsune ni siquiera tienen opción al Rito de la Segunda Cara para cambiar de senda. Sin embargo, el hecho de que se les dé una Senda concreta explica todo aquello que hace que un Zorro sea como es, de modo que ninguno necesita "in tentar algo más para cambiar"

Los Elementos

La mayoría de los *shen* disponen de un conjunto básico de cuatro elementos: tierra, agua, fuego y aire o madera . y un quin to que varía metal, vacío, luna, etc. Los Kitsune, al igual que con la mayoría de las cosas, adoptan una posición sesgada en 45 grados de todos los demás. Sus cuatro Sendas corresponden a las esquinas de mandala: Arcilla (nacida de la Tierra y el Agua), Niebla (nacida del Agua y el Aire), Rayo (nacido del Aire y el Fuego) y Lava (nacida del Fuego y la Tierra)

A parte de los beneficios que reclaman del cambio en pers pectiva, los Nueve Colas descubren que pueden sucionar las fuerzas de sus dos "vecinos" elementales Por ejemplo, un Gukatsushi (armonizado con la Niebla) descubre que los espíri tus de Agua, Océano, Río, Nube, Bruma, Vapor, Viento y Aire (y otros de este tipo) son más accesibles, incluso más afectuo sos que con los Garou

Muchos Kitsune encuentran pronto el favor de un espíritu en su "esquina" y se alían con él. Los espíritus normalmente se sienten halagados al unirse con ellos, especialmente si los Nue ve Colas también adoptan los símbolos o los temas del espíritu como propios

Doshi

Traducción: Hechicero
Elemento: Rayo (Inazuma)
Descripción: Al igual que los Theurge de los Garou o los videntes de las Cortes del Espejo, los Doshu dominan con maes

風
Aire
雷
Rayo
霧
Niebla
月
Luna
火
Fuego
水
Agua
溶岩
Lava
粘土
Arcilla
地
Tierra

tría la magia y la comunicación espiritual. Sin embargo, sus garras han sido ligeramente tocadas por la oscuridad y la débil mancha de Yomi todavía se aferra a ellos (con el Don Sentir al Wyrm se podrá detectar si un Doshi ha sido mancillado por el Wyrm con una dificultad de 9). Sin embargo, los Doshi todavía creen que el demonio se puede utilizar como un arma contra el demonio y no han abandonado por completo todos sus cuestionables hechizos

Los hechiceros saben muchas cosas sobre el Ciempiés y sus secretos, y utilizan estos conocimientos con grandes resultados. Si es necesario, esclavizan a las Perdiciones u otras criaturas de este tipo, aunque esta oscura senda tiende a distanciarles de sus primos, así que diversos Doshi viven solos en monasterios abandonados u otras ermitas escondidas. Su lucha constante por controlar la oscuridad dentro de sí mismos hace que muchos Hechiceros sean cínicos e inhumanos, sin embargo, sería un error considerarlos irremediablemente corruptos. Aunque se suelen dejar llevar por el odio, no son sus esclavos

Cita: *Dime... si el camino de la virtud cruza una amplia superficie de barro, ¿abandonarías el camino para rodearla o seguirías adelante y te ensuciarías los pies?*

Rabia inicial: 3

Dones iniciales: Bendecir la Cuchilla, Sentir Magia, Hablar con los Espíritus

Eji

Traducción: Guerrero

Elemento: Lava (Yogan)

Descripción: Los Eji son caballeros entre los Kitsune, tan fuertes como la Tierra y tan fieros como el Fuego. Se consideran cirujanos de la Madre Esmeralda, pues extirpan limpiamente el cáncer que La amenaza. Resulta extraño que los Eji sean los que muestran mayor respeto por la vida entre los de su raza y que asesinen sin remordimientos cuando es necesario... su constante trabajo de caza los hace muy conscientes de lo dulce que es realmente la vida

Sin embargo, este respeto por la vida jamás evita que un Eji ejecute pulcramente a alguien cuya existencia mancille al mundo que le rodea. Al igual que los shih mortales, los Eji dedican mucho tiempo a asesinar a las furiosas Perdiciones, a los ignorantes Bakemono y a los desquiciados Kuei-jin; sin embargo, también eliminan a cualquier cazador de brujas que amenace a la elección de Gaia (por ejemplo los cambiaformas). Con la apariencia humana, suelen ser aventureros, cazafortunas o incluso figuras religiosas, que se esfuerzan en animar a otros a que imiten su comportamiento honrado, aunque eliminen en secreto a aquellos que se añaden a las enfermedades del mundo

Cita: *La Sexta Edad bien podría ser la era prometida para la gente como tú, pero eso no significa que tengas derecho a estar por aquí para verla*

Rabia inicial: 4

Dones iniciales: Garras como Cuchillas, Resistir Dolor, Sentir Hostilidad.

Gukutsushi

Traducción: Tejesueños

Elemento: Niebla (Kiri)

Descripción: A los extraños les resulta difícil comprender a los Tejesueños. Maestros de la mente y la ilusión, los Gukutsushi son tramposos y sanadores a partes iguales. Completamente conscientes de que sus poderes son menos físicos que los de sus hermanos, los Tejesueños se contentan con aliviar a aquellos que sufren y decepcionar a aquellos que se lo merecen

En un sentai, un Gukutsushi suele adoptar la senda de Hoja y Espejo; sin embargo, su confianza en la ilusión no hace que sean de menor ayuda en la batalla. Cuando están debidamente enfadados, pueden enviar de visita muertes terribles a las mentes de sus enemigos o doblar los sentidos de sus adversarios hasta que la desafortunada víctima se abalance ante de una sucesión de balas. Su conocimiento sobre cómo funciona la mente de los humanos (o de los *shen*) es un arma terrible y conocen perfectamente su manejo

Cita: *Oh. Estoy seguro de que "contundentemente virulento" es una mera exageración poética. Ya sabes cómo se ponen esos científicos cuando no tienen demasiado aire fresco. Posiblemente, aquí estarás totalmente seguro ¿no?*

Rabia inicial: 2

Dones iniciales: Aclarar la Mente, Roce Materno, Abrir Sello

Kataribe

Traducción: Bardo

Elemento: Arcilla (Nendo)

Descripción: Al igual que la arcilla que es su elemento protector, los Kataribe hacen muchas cosas que ayudan a sus compañeros. Son constructores y emprendedores entre los Zorros, y actúan en contraste a las sendas de destrucción selectiva de los Doshi y los Eji. Sin embargo, su amor a la erudición es primordial al cariño que sienten por todas las cosas hechas o fabricadas. Los Bardos comen y beben de las grandes leyendas antiguas y cada uno dedica su larga vida a acumular historias de todo el mundo

Los Kataribe se llevan especialmente bien con las Cortes de la Bestia, la mayoría de Kitsune que siguen el Camino de la Virtud de Esmeralda son Bardos. Se suelen unir a los historiadores de las cortes o a los Zhong Lung, intentando aprender todo lo que puedan sobre las edades anteriores a Bai Mianxi. También caminan con facilidad por el mundo humano y son totalmente afectuosos con otros *shen*, si hay algo que merezca la pena saber, seguro que algún Kataribe de algún lugar lo sepa

Cita: *Mi querido general, una cosa parecida a esta solo ha sido realizada una vez con anterioridad: La hizo Yng-Qung-Fa con la Vara de la Armonía, ¡y para ello necesitó la ayuda de dos Nezumi portadores! ¿Conoce la historia? Entonces permítame que se la explique, y podrá analizar su plan y decirme cuál es la mejor manera de imitarlo.*

Rabia inicial: 2

Dones iniciales: Habla Animal, Fábula, Verdad de Gaia

Habilidades

Los Kitsune no tienen nuevos Talentos, Habilidades o Conocimientos que sean especialmente importantes para la existencia de la raza. Sin embargo, el Narrador puede introducir Habilidades secundarias de Caligrafía y Origami para dar vida con más facilidad a los hechiceros, por otra parte, los calígrafos expertos son muy respetados por todo el Oeste

Trasfondos

Los Kitsune pueden comprar los Trasfondos de Fetiche, Vida del Pasado, Recursos y Ritos sin hacer ninguna modificación. Pueden comprar Tótem si forman parte de un sentai, o quizás un tótem personal propio (véase **La Guía del Jugador de Hombre Lobo**, pág. 119), pero normalmente viven sin la protección de los espíritus. A sus ojos, su protectora es Selene y ¿para qué van a ofenderla si no tienen necesidad de hacerlo. La Raza Pura es redundante, *todos* los Zorros tienen, por definición, la sangre más pura, incluso aunque otros *shen* no siempre esté de acuerdo.

Además, los Kitsune tienen una perspectiva casi exclusiva de sus Aliados, Contactos, Parentela y Mentores. Estos Trasfondos se describen más adelante.

Batsu

Cuando dices "nosotros", es lo que quieres decir. Tus Batsu son el centro de tu vida, la gente a la que acudes en una crisis porque lo comprenderán... porque les preocupa... porque posiblemente se encuentran a tu lado, al menos en espíritu. Son tus aliados y amigos: tu hermano, tu hermana, tu mejor amigo del colegio, tu amante. Un Batsu puede ser *shen*, otros cría de tu Mentor, crías que tienen los ojos tan abiertos como tú, el espíritu que vigiló tu infancia, el Garou cuyo Rito de Iniciación etiquetaste. No tienes que perder puntos para comprar a tu sentai, la gente que está fuera de él será la que te ayudará tal y como se ayudarían entre ellos... y esperarán que tu les ayudes del mismo modo. Como dicen: "Los amigos ayudan a que te muevas, pero los buenos amigos te ayudan a mover el cuerpo"

- • Un amigo aceptable
- •• Dos amigos íntimos
- ••• Tres; tú eres el cuarto miembro de un Trío Heroico
- •••• Cuatro, pasas noches enteras argumentando quién es el patán, quién el niño y quién el afeminado
- ••••• Cinco amigos del alma. Debes de ser una persona muy agradable

Clan

La Parentela de los Kitsune es inmune al Delirio, pero desde que los Kitsune no provocan el Delirio, el estatus de la Parentela por sí mismo no tiene demasiado significado para los Zorros. Consecuentemente, un Clan de los Kitsune representa la red de parientes y amigos que saben la verdad sobre los Zorros y su grandioso propósito. De hecho, la mayoría son Parentela, pero no todos. Naturalmente, sólo los extraños de más confianza pueden ser llevados al Clan para enseñarles la verdad, un Kitsune que elige mal a su confidente tendrá que enfrentarse al desagrado de sus antiguos.

- • 3 miembros del clan
- •• 5 miembros del clan
- ••• 10 miembros del clan
- •••• 25 miembros del clan
- ••••• 50 miembros del clan

Go-en

Es el Trasfondo de los Kitsune equivalente a Contactos, el Go-en representa una compleja red de contactos menores, en vez de unos pocos contactos influyentes. A los Zorros no les importa demasiado arrastrar favores fuera de sus sendas particulares (la verdad es que disfrutan con ello, a modo individual), pero sí que les preocupa conseguir toda la información que necesitan de cualquier fuente que esté a mano. La red de información suele ser de bastante confianza, pero los Narradores pueden insertar rumores negativos en cualquier lugar de la línea.

- • Sabes qué está pasado en tu pueblo natal.
- •• Conoces perfectamente los asuntos de tu prefectura.
- ••• Tienes contactos por todo el país, pero pocos en el extranjero.
- •••• El Reino Medio es tu fábrica de rumores.
- ••••• Vayas donde vayas, siempre conocerás a alguien.

Sempai

El Sempai es el Trasfondo equivalente a Mentor, sin embargo, es más probable que un Kitsune tenga a un grupo de

Kitsune-go

La comunicación en forma de zorro es instintiva incluso para los crías más toscos. Los Nueve Colas escogen el Kitsune-go hablado durante su etapa de Nogitsune, y aunque deben "aprenderlo", no necesitan pagar puntos por la Habilidad.

Al tratar este punto, puede que alguno de vosotros os preguntéis por qué un zorro de raza cambiaformas "nacido" en China utiliza la escritura *humana* y la terminología *japonesa*. ¡Buena pregunta!

Los Katanbe aceptaron con unanimidad que los Kitsune adoptaran los caracteres chinos en cuanto Bai Mianx y el Príncipe Inari robaron los primeros huesos del oráculo Shang. Pronto, toda la raza estaba grabando los caracteres de los Garou, Bastet y Tenga a diestra y siniestra. Incluso los roko adoptaron la escritura de forma natural... aunque quizás no resulte sorprendente, puesto que los zorros normales tienen que dominar un complejo sistema de olores y marcas durante su segundo año.

No todo el mundo está de acuerdo en qué momento fue cuando el Kitsune-go (Habla de Zorro) adoptó tanto vocabulario japonés, pero todos están seguros de que el Príncipe Inari o los seguidores del Zorro de Inari regresaron al continente trayendo con ellos este lenguaje. Todo el mundo, ya sea Katanbe o no, sabe la razón, la modulación tonal, y cortante de los estilos Mandarín y Cantonés resulta complicada para una lengua medio humana.

El Kitsune-go moderno es una mezcla de palabras chinas niveladas, japonés, lengua franca de los hengeyokai y un poco de coreano. La gramática sigue la lógica de los Zorros y tiende a provocar dolor de cabeza a los extraños... por lo que posiblemente sea bueno que sólo los Kitsune y algunos "Tíos y Tías" de la Parentela la aprendan.

[illegible] protectores [illegible] ... Kitsune [illegible] Zorro [illegible] mascota, e incluso [illegible] Kitsune [illegible] al Zorro para [illegible] deberán trabajar [illegible] protectores interesantes para [illegible]

- • Un K[illegible] de rango [illegible] experto [illegible] distante
- •• Un K[illegible] de rango Acero [illegible] moderadamente accesible [illegible] experimentado
- ••• Un Re[illegible] de rango Or[illegible] capaz y normalmente accesible
- •••• Un Zorro [illegible] estable
- ••••• Un Zorro [illegible] importante [illegible] Sentinel de la Bestia [illegible] Monasterio [illegible]

Formas

[illegible] formas de los Kitsune [illegible] efectivas para el combate [illegible] Zorros [illegible]

En [illegible] estas formas, el Kitsune puede [illegible]

[illegible] en Koto, Juko [illegible] Kyubi siempre [illegible]

• **Hitogata:** La forma [illegible] Kitsune [illegible] hombre [illegible] Kitsune [illegible] forma [illegible]

• **Sambuhenge:** El [illegible] de los Kitsune [illegible] apariencia [illegible] Zorro [illegible] Normalmente los Kitsune [illegible] Sambuhenge [illegible] otro Zorro.

• **Koto:** La forma [illegible] Hitogata [illegible] Koto [illegible] Los Kitsune [illegible]

• **Juko:** La [illegible] del tamaño [illegible] los Kitsune [illegible] importante [illegible]

Estadísticas

Sambuhenge (Glabro)	Koto (Crinos)	Juko (Hispo)	Kyubi (Vulpes)
Fu: +0	Fu: +0	Fu: +1	Fu: +0
Des: +1	Des: +2	Des: +3	Des: +4
Re: +1	Re: +2	Re: +3	Re: +2
Man: -1	Man: -1	Man: -2	Man: -1
Ap: +0	Ap: 0(+)*	Ap: +0	Ap: +2
† Per: +0	† Per: +1	† Per: +1	† Per: +2
Dif: 7	Dif: 6	Dif: 7	Dif: 6

* La forma Koto tiene una efectiva Apariencia de 0 para los humanos que se asustan con facilidad. Sin embargo, para los *shen* y otros individuos iluminados, la belleza del Zorro no se ve en modo alguno comprometida en esta elegante forma.

† La dificultad de las tiradas de Percepción de escucha se reduce en 2 puntos para todas las formas excepto la Hitogata.

Yojutsu

La magia de protección es muy astuta.

Mientras seamos los últimos en sugerir que es, básicamente, un cruce entre la mecánica de **Mago** y una crónica simple de **Hombre Lobo**, sabremos hacer trizas en la idea de dejar que los Kitsune puedan hacer cosas y juegos que ya han profundizado en complicaciones crueles.

Como la magia de protección es totalmente opcional no vamos a profundizar en ella aquí. Para tener una idea global, consultar **Mundo de Tinieblas: Hechicero**.

muchos han aprendido el arte de luchar con dagas usando las mandíbulas.

• **Kyubi:** Un Kitsune metamorfo en esta forma es idéntico a un zorro rojo común. Hay pocos Kitsune que aparezcan como zorros grises, pues los hombres zorro no suelen (o no pueden) aparearse con zorros de naturalezas más exóticas.

Jyu-ho

El rumor de que un primer ministro moderno practique la magia de los zorros suena demasiado raro como para que tenga sentido.

Roya. Tyler, *Cuentos Japoneses*

Los Kitsune adoran la magia. Cualquier truco es mejor si se usa un Don, el éxito es más dulce cuando los antiguos ofrecen lecciones como recompensa; y un Rango debería ser más apreciado debido al poder que Gaia ofrece con cada cola. En pocos milenios, los Zorros han conseguido persuadir con ruegos a los espíritus para que les ofrezcan una amplia serie de rituales adquirir magia de protección, reinventar una rama entera de brujería y robar, pagar y abandonar la habilidad de atravesar Dones de los Baster.

Los Zorros denominan al conjunto de su magia *Jyu-ho*. Los Dones siguen siendo Dones (Tamamono en su lengua). La magia de protección la denominan Yojutsu y a su propia forma de brujería rúnica, Ju-Fu.

Todos los Dones que no se describen totalmente aparecen en **Hombre Lobo: El Apocalipsis**.

Dones de Raza

Kojin

Los Kojin son más fuertes cuando hablan y tratan con los humanos, y más débiles cuando intentan hacer frente a los espíritus de lo salvaje. La mayoría de sus Dones se aprovechan de esa cualidad, algunos los protegen de los *shen* hostiles y de los enemigos naturales.

• **Persuasión (Nivel Uno):** Como el Don de Hominido.

• **Seducción (Nivel Uno):** Un Nueve Colas con este Don tiene una poderosa atracción para los mortales, y puede hacer que los humanos se enamoren de él... no siempre intencionadamente. Este Don lo enseña un espíritu Nube o un espíritu Lluvia.

Sistema: El jugador hace una tirada de Carisma + Subterfugio, la víctima resiste con una tirada de Fuerza de Voluntad (ambas de dificultad 6). Cada éxito incrementa la profundidad del sentimiento, uno será un apretón suave, cinco o más una obsesión enfermiza. El Narrador puede hacer esta tirada en secreto en todo momento, por pura travesura o como una contratreta, especialmente si el Zorro utiliza este Don a menudo.

• **Olor a Hombre (Nivel Uno):** Como el Don de Hominido. Es especialmente útil para un Kojin que es nuevo en las tierras salvajes. El Olor a Hombre puede asustar a los lobos, osos, jabalíes y otros depredadores, y como también afecta a los zorros naturales, evita que el Kitsune tenga que luchar en el territorio que está atravesando.

• **Interferir Tecnología (Nivel Dos):** Como el Don de Hominido.

• **Lengua de Plata (Nivel Dos):** Como el Don de Fianna Pico de Oro.

• **Mirada Intimidatoria (Nivel Dos):** Como el Don de Hominido.

• **Intranquilizar (Nivel Tres):** Como el Don de Hominido.

• **Remodelar Objeto (Nivel Tres):** Como el Don de Hominido.

• **Lenguas (Nivel Tres):** El Zorro puede leer y escribir en cualquier idioma con el que tope, incluso las lenguas y escritos oscuros u olvidados. Este Don lo enseña un espíritu Viento.

Sistema: El jugador hace una tirada de Inteligencia + Lingüística (dificultad 5 para un idioma + 1 para cada tirada adicional) y gasta un punto de Fuerza de Voluntad. Esta habilidad dura hasta el siguiente amanecer.

• **Amnesia (Nivel Cuatro):** Los Kitsune que poseen este Don pueden borrar información o los recuerdos de un suceso de la mente de su víctima. Esta táctica es a veces la única forma que tienen los ancianos de conservar sus secretos. La enseña un espíritu Niebla o Bruma.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y otro de Fuerza de Voluntad, después hace una tirada de Manipulación + Subterfugio (dificultad 6). La víctima puede resistir con una tirada de Fuerza de Voluntad, con la dificultad del número de colas del Kitsune + 3.

• **Protección contra Espíritus (Nivel Cuatro):** Como el Don de Homínido

• **Asimilación (Nivel Cinco):** Como el Don de Homínido

• **Llamar a los Aliados (Nivel Cinco):** Asia está entrecruzada por fidelidades y rivalidades sobrenaturales, viejas cuentas y viejas deudas. Las partes de estos "bandos" de la red pueden llamarse entre ellas en tiempos de peligro o crisis. Este Don es la llamada de angustia definitiva de los Kitsune. Sus Batsu, Clanes y sentai la oirán y la sentirán, pero también afectará a aliados desconocidos y temibles seres neutrales de la zona. (Incluso es posible que un Zorro invoque el Don y aparezca una horda de vampiros Kuei-jin sobre el enemigo, por extraño que les parezca a sus primos Garou) Los espíritus locales, *shen* y mortales afines sienten la amargura o el dolor de Zorro y escuchan su voz, rugido, grito (o su agonía) por un instante. Tienen clara la localización de Zorro que está en peligro y la señal de su miedo y su Rabia se hará más brillante a medida que se acerque el rescatador. Lo que haga cada uno de los seres que reciban la llamada será cosa suya (los espíritus que están atados a una zona harán todo lo que puedan desde donde se encuentran; los neutrales que quieran seguir siéndolo, se mantendrán neutrales, los hengeyokai que decidan ignorarla, podrán hacerlo. Sin embargo, como el *shen* que rescates hoy te podrá salvar a ti mañana, la mayoría de los que la oyen acudirán en su ayuda. De hecho, la situación tiene que ser realmente grave para que el Kitsune haga una petición como esta; las falsas alarmas encolerizan a los espíritus y a los *shen*. Este Don lo enseña un espíritu Ancestro.

Sistema: Llamar a los Aliados no cuesta nada y el Kitsune no necesita hacer ninguna tirada. El jugador enuncia la Llamada y el Zorro sufre las consecuencias.

Roko

Los Kitsune que han nacido sobre cuatro pies dominan con maestría las magias de caza, percepción y rastreo. Con un poco más de sabiduría y esfuerzo, el roko afina sus instintos para poder trabajar con Dones espirituales y elementales.

• **Madriguera (Nivel Uno):** Como Don de Metis

• **Salto de Grillo (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus: Salto de Canguro

• **Sentidos Aguzados (Nivel Uno):** Como el Don de Lupus.

• **Olor de la Vista (Nivel Dos):** Como el Don de Lupus.

• **Sentir Desequilibrio (Nivel Dos):** Como el Don común de los hengeyokai (pág. 108)

• **Decena de Chi (Nivel Dos):** Un roko puede sentirse en contacto con Gaia y siempre sabe en qué dirección viaja (ya esté en el Reino Medio o en los Reinos Yin o Yang). Además, el Zorro lleva con él su "territorio" allá donde va. Los zorros naturales y otros animales sienten esto, y le dejan pasar por sus dominios sin retarle. Otros roko harán normalmente lo mismo. El Don lo enseña un espíritu Grulla, Ganso u otros espíritus Pájaro migratorios.

Sistema: El roko gasta un punto de Gnosis y sabe lo siguiente: Si está en un Reino Yin, Yang, Yomi o físico, donde están los principales "puntos cardinales" y en qué dirección se encuentra su hogar.

• **Ciego (Nivel Tres):** El roko puede dejar ciego a un enemigo durante un día. La pérdida de visión se acompaña de dolor y picor. El Don lo enseña un espíritu Erizo.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Manipulación + Medicina (dificultad 7). La víctima resiste con Resistencia (dificultad 7).

• **Pies de Gato (Nivel Tres):** Como el Don de Lupus.

• **Nombrar al Espíritu (Nivel Tres):** Como el Don de Lupus.

• **Atuendo Carroña (Nivel Cuatro):** Los zorros salvajes a veces cazan pájaros haciéndose los muertos, los Zorros salvajes cazan presas más grandes de una forma similar. Este Don viste al Kitsune por completo con mortajas... no tienen aura, ni respiración, ni pulso, ni hacen ningún movimiento delator; el tenue olor del principio de la descomposición emana de un roko así vestido, y la convicción de que está muerto se arrastra por las mentes de los afectados. Incluso aquellos que tienen sentidos aguzados mágicamente pueden equivocarse, y posiblemente por última vez. Lo enseñan los espíritus de las moscas, gusanos saprófagos y otros insectos del ciclo de reciclaje.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Resistencia + Sigilo (dificultad 7). El Don sólo ocultará los movimientos pequeños, los ataques visibles, los cadáveres que se arrastren y los Dones que impliquen movimiento o habla romperán el hechizo. Los mortales y los *shen* inexpertos tardarán en darse cuenta de con qué están tratando, sin embargo, su primer pensamiento será que el cuerpo no está muerto (no que está con vida). Los *shen* con percepciones especiales pueden hacer una tirada de Percepción + Oculto (dificultad 9) para descubrir los restos espirituales.

• **Señor de la Jungla (Nivel Cuatro):** Como el Don de Lupus: Vida Animal

• **Don Elemental (Nivel Cinco):** Como el Don de Lupus.

• **Canción de la Gran Bestia (Nivel Cinco):** Como el Don de Lupus, aunque dependiendo de donde se encuentre el Kitsune en el Reino Medio cuando utilice el Don, cualquier cosa, desde yetis hasta carpas del tamaño de ballenas o pavorosos Dragones Medios podrán responder a la llamada.

Shinju

Estos extraños Kitsune crecen entre las cosas sobrenaturales, y están totalmente en armonía con estas fuerzas. Los Dones de los Shinju se concentran en utilizar esa conciencia especial para obtener una mayor ventaja.

• **Fluir el Aura (Nivel Uno):** El Kitsune puede sentir a una "personalidad de lugar" y las impresiones físicas que quedan en una zona por una fuerte emoción. Al caminar por un campo, puede sentir una batalla que ocurrió un siglo antes, en una casa, cada habitación puede tener una escena diferente de nacimientos, muertes, enfermedades, peleas, penas, alegría o gratitud. Lo enseñan los espíritus Madera y Piedra.

Sistema: El jugador hace una tirada de Percepción + Empatía (dificultad 7). Con un éxito el shinju tiene una vaga idea de los sucesos pasados (esta casa está empapada de muerte), con tres, saldrán más detalles (esta casa fue el escenario de una masacre hace un par de siglos; hubo una traición por medio), con cinco o más, sentirá la textura y profundidad emocional precisa (esta casa fue el escenario de una masacre hace dos siglos; un siervo de confianza dejó que los soldados entraran en la casa, dos amantes murieron justo donde estoy y bebé lloró sobre los cuerpos durante media hora antes de que los asesinos le...)

• **Olor de la Auténtica Forma (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

• **Sentir al Wyrm (Nivel Uno):** Como el Don de Metis.

• **La Llamada del Deber (Nivel Dos):** Como el Don de Philodox.

• **Autoridad Imperial (Nivel Dos):** Los shinju conocen su lugar en la sociedad, la cima. Pueden aprovecharse de esto al mirar a los ojos de otro y ejerciendo su personalidad. Un animal

le adulará y postrará ante él. Un humano asumirá inmediatamente que el Zorro es de una casta superior, de mejor familia, del puesto directivo más alto, miembro de un Grupo restringido... lo que sea apropiado. Los *shen* débiles también serán afectados de forma similar. Este Don lo enseñan espíritus Dragón, Fénix u otros espíritus animales acostumbrados a la realeza.

Sistema: El jugador hace una tirada de Carisma + Intimidación (dificultad 6). Los *shen* pueden resistirse con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 7).

• **Murmullos del Pasado (Nivel Dos):** Mientras que Fluir el Aura garantiza la comprensión psicométrica del Kitsune sobre las emociones que tuvieron lugar en una zona, este Don permite que el shinju sintonice los pensamientos que han quedado impresos en un lugar. Los fragmentos de pensamientos (especialmente aquellos que se expresaron en voz alta) si fueron lo suficientemente intensos en su momento, se pueden seguir oyendo años después. Los espíritus Viento y Epiflinos enseñan este truco.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo (dificultad 8). Al igual con Fluir el Aura, como más éxitos tenga, más detalles recibirá el Zorro.

• **Murmullos Distantes (Nivel Tres):** Muy parecido al Don de Metis: Habla Mental, pero con una variación muy zorruna, el shinju dice su mensaje al viento, a una corriente, al fuego, a un terreno baldío o a otro elemento, y la víctima oye que la voz del Kitsune emana de una fuente próxima a él. Las tormentas suelen ser los vehículos más populares (hablar con los truenos satisface el sentido dramático de los shinju). Este Don lo enseña un espíritu Elemental.

Sistema: El jugador tira Carisma + Empatía (dificultad 8). El Zorro podrá comunicarse en una distancia de 28 kilómetros por cada éxito, siempre y cuando los elementos que elija para transportarlos estén presentes en *ambos* extremos. El medio de transmisión no permitirá la lectura de pensamientos y no funcionará con extraños (a menos que el Zorro tenga un recuerdo personal de la víctima, como un trozo de uña o un anillo de boda), pero permite que se utilicen Habilidades Sociales sobre el receptor, excepto si se requieren pistas visuales.

• **Ojos de Gato (Nivel Tres):** Como el Don de Metis.

• **Sabiduría del Antiguo Camino (Nivel Tres):** Como el Don de Philodox.

• **Poner Boca Arriba (Nivel Cuatro):** Como el Don de Philodox.

• **Olor del Más Allá (Nivel Cuatro):** Como el Don de Philodox.

• **Obligación Imperial (Nivel Cinco):** Como el Don de Philodox: Compromiso.

• **Marioneta (Nivel Cinco):** El Kitsune puede hacer que su víctima haga lo que él quiera, imitando la acción deseada. Los espíritus Serpiente enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Subterfugio (dificultad 7). La víctima puede resistir tirando Fuerza de Voluntad (dificultad 7); si fracasa, el Kitsune la controlará durante un turno por cada éxito.

Dones de Senda

Doshi

Los Magos tienen más Jyu-ho para llamarse entre ellos que cualquier otra Senda... además de Dones dudosamente más poderosos. Este poder se consigue (algo que resulta inevitable en el Mundo de las Tinieblas) pagando un precio. Los Doshi están manchados, muy ligeramente, por al menos uno de los [illegible] que han robado y los *shen* de los que los aprendieron.

• **Bendecir la Cuchilla (Nivel Uno):** Con este Don, el Mago invoca a un espíritu local para que more en una cuchilla durante un breve periodo de tiempo y le insufle su poder sobrenatural. Los Nueve Colas pueden hacerlo de forma instantánea, para utilizarla inmediatamente, o para preparar la cuchilla con un poco de antelación. Fuera de combate, este Don sólo funciona si se activa con un enemigo específico en mente. La ropa especial o las capas de cuero reprimen al espíritu hasta que el portador dice el nombre del enemigo. Sólo se puede llevar un arma de este tipo a la vez. Este Don lo enseña un espíritu Fuego.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Astucia + Rituales (dificultad 7). El arma provocará daño agravado a otros *shen* durante sólo una escena.

• **Aliento de Yu-Chiang (Nivel Uno):** Exactamente igual que el Don de las Furias Negras: Maldición de Eolo. Yu-Chiang es el Dios chino de la Brisa de Mar.

• **Sentir Magia (Nivel Uno):** Como el Don de Uktena.

• **Sentir al Wyrm (Nivel Uno):** Como el Don de Metis.

• **Hablar con los Espíritus (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge.

• **Presagiar Sangre (Nivel Dos):** El Zorro puede adivinar el futuro mediante un sacrificio ritual. De forma más habitual, el Zorro podrá leer las entrañas de la víctima, pero también hay tradiciones de señales en el humo de los sacrificios abrasados y en la escapulomancia. La leyenda afirma que los Doshi robaron este secreto a los Danzantes de la Espiral Negra (que lo practican con gran entusiasmo utilizando prisioneros lobos, humanos y Garou). Los Magos insisten en que *jamás* utilizan a los hengeyokai (ni a los lobos ni a ninguna posible Parentela) para la adivinación. En cuanto a los humanos, bueno... en tiempos de crisis, los Kitsune se hacen más preguntas sobre Gaia que sobre cualquier otro.

Los Danzantes de la Espiral Negra encuentran las respuestas a través del poder al que sirven; los Doshi dedican con extremado cuidado esta ceremonia a los Celestes, Incarna y a los tótems contrarios al Wyrm que son influyentes en su área y que no se ofenden por un pequeño derrame de sangre.

Sistema: El jugador hace una tirada de Inteligencia + Enigmas (dificultad 9, dificultad 7 con humanos o *shen*, si no le da vergüenza, y gasta un punto de Gnosis). Cuantos más éxitos, más información detallada y precisa conseguirá... siempre y cuando la entidad a la que se pregunte desee y pueda revelar el futuro: los espíritus locales tienen respuestas locales.

• **Ordenar al Espíritu (Nivel Dos):** Como el Don de Theurge.

• **Hablar con los Fantasmas (Nivel Dos):** Mediante este Don Hablar con los Espíritus, los Kitsune se pueden comunicar con los espíritus del Reino Yang, este Don les permite hablar con los ciudadanos del Yin. Lo enseñan los espíritus Ancestros y aquellos relacionados con el Yin o con influencias sepulcrales (por ejemplo, un espíritu Montaña local cuyo territorio es, en su mayor parte, tumbas).

Sistema: Cuando esté en el Reino Yin, el Doshi podrá hablar con los espíritus de allí de forma tan natural como con los espíritus del Yang. Los fantasmas y los residentes que una vez fueron humanos pueden presentar ritos lingüísticos (y problemas de inteligencia). Cuando el Kitsune se encuentre en el Reino Medio, a los espíritus del Yin y los fantasmas que pueden hablar a través de la Muralla les resultará sencillo hablar con él (si vuestra intención es cruzarlo con **Wraith**, utilizar a los Kitsune que tengan este Don como médiums).

• **Nombrar al Espíritu (Nivel Dos):** Como el Don de Lupus
• **Visión del Mas Allá (Nivel Dos):** Como el Don de Theurge
• **Exorcismo (Nivel Tres):** Como el Don de Theurge
• **El Pulso de lo Invisible (Nivel Tres):** Como el Don de Theurge
• **Protección contra Espíritus (Nivel Tres):** Como el Don de Homínido
• **Horda de Siervos (Nivel Tres):** Este es uno de los poderes más extraños de los Doshu, de los pocos de las colas invocar a ejércitos de diminutas sabandijas para que cumplan sus órdenes (ratones, piojos, escarabajos, ranas, saltamontes, lo que él quiera). Los espíritus de estas criaturas enseñan este Don, sólo si el Kitsune puede rascarse durante un rato.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). Cada éxito invoca a 25 bestias, que se encontrarán bajo el control mental del Doshu. Aunque la horda se deba encontrar a 6 metros de Kitsune, pueden acosar al enemigo (+1 a la Reserva de Dados de la víctima por cada 25 trepadores) y realizar tareas simples (con 1 por 10 de Fuerza).

• **A la Luz de la Luna (Nivel Cuatro):** Los Kitsune pueden ver a *cualquier* criatura escondida a la luz de la luna. Se incluyen los Kin-jin Ofuscados, los Kuei-jin invisibles, espíritus de la Penumbra, magos, hadas, hengeyokai y cualquier cosa. Lo enseñan los espíritus Búho y Murciélago.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Percepción + Alerta. El Narrador establece la dificultad, teniendo en cuenta cosas como la distancia, multitud, intentos de esconderse físicamente y el tamaño de la criatura invisible. Los efectos duran hasta que se pone la luna, pero el Kitsune debe tirar cada vez que intente descubrir a una forma escondida.

• **Engañar al Tigre (Nivel Cuatro):** Como el Don de Theurge. Argamento Defensivo.
• **Aferrar el Más Allá (Nivel Cuatro):** Como el Don de Theurge.
• **Exprimir Espíritu (Nivel Cuatro):** Como el Don de Theurge.
• **Lobotomía Feroz (Nivel Cinco):** Como el Don de Theurge.
• **Espíritu Maleable (Nivel Cinco):** Como el Don de Theurge.
• **Sello de Inari (Nivel Cinco):** El Doshu, sospechoso por naturaleza, aprendió pronto a no tomar a nada ni a nadie por su valor nominal. Utilizando este Don, un Mago puede marcar en secreto a cualquier shen o mortal con el que se encuentre como un aviso para otros, como una petición de protección, como una señal de muerte... con sellos que sólo pueden ver los Kitsune. Los símbolos espectrales rojos o negros parecen sobrevolar justo por encima de la piel (sobre el maquillaje, la ropa, la armadura u otras envolturas) y se pueden ver a cualquier distancia (aunque sean muy pequeñas) si se ve la cabeza del que las lleva. Los espíritus como las Quimérulas y los Epifinos pueden compartir este Don si les apetece hacerlo. Los Doshu frecuentemente se lo enseñan entre ellos.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Ocultismo (dificultad 8). Por cada éxito, el Mago puede inscribir un carácter que él elija en la víctima. Otros Kitsune ven el Sello sin problemas en cuanto lo ven y normalmente actuarán de acuerdo con el aviso o la solicitud.

Eji

Los Guerreros Kitsune comunes y por unos pocos difíciles normalmente se tienen que adentrar directamente en el peligro físico que menos les gusta a los Zorros. Sus Talentos, Habilidades y Conocimientos reflejan esto, ya que están bien preparados para una larga caza, luchar solos y ser los últimos en pervivientes.

• **Roce del Derribo (Nivel Uno):** Como el Don de Ahroun.
• **Garras como Cuchillos (Nivel Uno):** Como el Don de Ahroun.
• **Resistir Dolor (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.
• **Sentir Hostilidad (Nivel Uno):** Los Eji que lo utilicen pueden sentir la presencia de seres hostiles en una distancia de 30 metros escasos.

Sistema: El jugador tira Percepción + Alerta (dificultad 6). Este Don se debe utilizar de forma voluntaria, no es un "sentido del peligro".

• **Rayo (Nivel Dos):** Los Eji pueden invocar a terribles fuerzas para que destruyan a su oponente. Un rayo letal, fuego o hielo o viento (o elementos más exóticos, dependiendo de la naturaleza del profesor) derrota al enemigo. Los espíritus elementales enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y hace una tirada de Destreza + Ocultismo (dificultad 6). La víctima recibe daño agravado idéntico al número de éxitos.

• **Guerrero Perdurable (Nivel Dos):** Los Eji que tienen este Don se curan tan rápidamente como sus primos hengeyokai. Este Don lo enseña un espíritu Oso (algunos dicen que es porque los Okuma dejaron este Don a los Eji para que ayudaran a los Kitsune a sobrevivir en la siguiente Guerra de la Vergüenza, otros no dicen nada).

Sistema: El Kitsune gasta un punto de Rabia. A partir de ese momento, recupera un Nivel de Salud por turno, exactamente igual que los Garou. El efecto dura una escena.

• **Sentido de la Presa (Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash.
• **Espíritu de la Refriega (Nivel Dos):** Como el Don de Ahroun.
• **Llamada del Difunto (Nivel Tres):** La armonización del Kitsune con el Yin le permite intervenir en las energías vitales de un ser. Exponerse a fuerzas negativas de la Umbra más oscura provoca escalofríos, heridas, confusión, e incluso graves daños a las criaturas vivientes (entre otras cosas). Este Don no es común, y lo enseñan extraños espíritus de Agua y Fría.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y otro de Gnosis y tira Resistencia + Ocultismo (dificultad 8). Los animales (como los humanos), las criaturas a medio camino (hengeyokai, hadas, etc.) y los espíritus del Reino Yang sufren un daño según el cuadro que se muestra a continuación. La víctima perderá Niveles de Salud hasta donde se indique, sin que se tenga en cuenta la Resistencia. Las criaturas y los espíritus de Yin no reciben daño del Don, y (a voluntad del Narrador) pueden conseguir una fuerza o incluso curarse por sus efectos. Los Vástagos de Humanidad 6 o más y los Kuei-jin de orientación Yang sufrirán daño, sus primos de almas más oscuras no.

Éxitos — Efecto

1 — La víctima es operativa pero tiene dolor de cabeza, escalofríos y dolor de articulaciones. Le puede resultar difícil concentrarse. (Es necesario hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para realizar con éxito cualquier actividad mental o física compleja.)

2 — La víctima está desmayada. Tiene fiebre, espasmos y calambres.

3 — La víctima está Herida. En este nivel, su cuerpo se convulsiona y el daño lo infligen sus propios músculos al desgarrarse.

4 — La víctima está Tullida. La hipotermia y los espasmos pueden con ella, y los humanos probablemente morirán al final.

[illegible] bien ayuda. Las víctimas robustas sólo es[illegible] [illegible] graves.

[illegible] los mueren instantáneamente.

● **Canción de Miedo (Nivel Tres):** El Eji tiene un control [illegible] del miedo que puede lanzar su frenesí zorruno a [illegible]. Caveat vulpes. Los Garou y fanáticos profesionales similares no se sentirán contentos con el Kitsune que utilice este Don [illegible]. Los enemigos reaccionan con una venganza [illegible] (incluso aunque el Zorro les haya salvado la vida [illegible] buscan siempre [illegible] en el contacto con ellos. Este Don lo enseña un espíritu Liebre.

Sistema: El jugador hace una tirada de Manipulación + Intimidación (dificultad de la Fuerza de Voluntad de la Víctima). Cada éxito hace que la víctima se ponga a correr de terror [illegible].

● **Punto Debil (Nivel Tres):** Como el Don de Philodox.

● **Mezclar Elemento (Nivel Cuatro):** Este Don transforma a [illegible] elementos físicos (agua, fuego, tierra o aire) y [illegible] permite [illegible] moverse en cuerpos más grandes que contengan. Es útil para vigilar antes de la lucha, y como una ruta [illegible] perfecta [illegible] de ésta. (Imaginar, por ejemplo, un zorro de agua que persiga a un buque cisterna de Pentex por el mar, o a un Kitsune acorralado que se introduzca en la tierra delante de sus [illegible].) Cuanta más habilidad se tenga (al conseguir Rango Cinco) el guerrero se podrá transmutar en elementos más [illegible] [illegible], electricidad, luz de [illegible]. Los espíritus elementales enseñan este Don.

Sistema: El Kitsune gasta un punto de Gnosis y tira Manipulación + Gnosis (dificultad 8). El Kitsune debe estar en contacto con el elemento deseado para cambiar y cambia [illegible] [illegible], por lo que ni el fuego ni el rayo le pueden hacer daño [illegible] volverá a asumir su forma natural cuando lo abandone. Al adoptar la nueva forma, adquirirá sus inmunidades ([illegible] prueba de balas, el aire puede escapar de todos los sitios excepto de los que estén herméticamente sellados) y sus limitaciones (el agua se puede congelar, el fuego necesita oxígeno, etc.). Su [illegible] seguirá siendo del mismo tamaño y de una pieza, pero podrá alargarse, aplastarse o distorsionarse para superar obstáculos; sin embargo, no podrá moverse a su velocidad normal y podrá obstruir su avance. En ninguna circunstancia podrá *convertirse* en la última mitad sin haberse unido al Wyrm. Mientras esté unido al elemento, será muy difícil detectarlo (no hay calor corporal ni olor y los espectadores necesitarán sentidos especiales y tirar con éxito Percepción + Alerta (dificultad 9) para localizarl[illegible].

● **Mordisco Hechizado (Nivel Cuatro):** El Eji puede transmutar sus dientes en cualquier sustancia que desee. La plata y el jade son las más comunes, pero [illegible] son sobrenaturalmente fuertes y rígidos, no importa lo que elijan: madera, fuego, hielo e incluso agua son elecciones posibles. Este Don lo enseñan los elementos.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Resistencia + Impulso Primario. Los dientes de Plata no dañarán al Kitsune mientras esté [illegible] esta obligado a morderse a sí mismo, recibirá el mismo daño que le habría infligido a otro enemigo.

● **Aliarse con el Dragón (Nivel Cinco):** Los Kitsune guerreros pueden encontrar ayuda en [illegible]. Con este Don, un Eji puede [illegible] iluminador de los elementos que lo rodean. Debe haber un [illegible]

tidad sustancial de materia prima disponible (vientos fuertes y no simplemente aire; una reserva o corriente de tamaño adecuado y no charcos). La criatura adopta la forma de un dragón y se constituye por completo de la fuerza de su progenitor. No resulta sorprendente que los Elementales enseñen este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Rabia y tira Gnosis (dificultad 8). Por cada éxito, el "dragón" tendrá un metro y medio de longitud, cinco Niveles de Salud, dos dados de absorción e infligirá dos dados de daño agravado. Podrá atacar con un mordisco y un golpe corporal por turno. Por ejemplo, Wu Bingsan adopta la forma de dragón de una hoguera y consigue 3 éxitos en la tirada. La llameante criatura tendrá 4 metros y medio de longitud y quince Niveles de Salud; su mordisco infligirá seis dados de daños y sus coletazos otros seis; además, tendrá seis dados de absorción de daños contra todo tipo de ataque. Los Kuei-jin tendrán problemas esta noche...

Los aliados de los dragones son amables con su creador; esto puede deberse a que si el Kitsune deja de concentrarse en la existencia de su Aliado, éste desaparece. (Los Eliados solo pueden adoptar las acciones más sencillas para poder conservar al dragón). La criatura se desvanecerá al final de la escena o si pierde todos sus Niveles de Salud; cada vez que el Dragón pierda un Nivel de Salud, también menguará un pie, hasta que desaparezca por completo.

• **Inmunidad al Fuego (Nivel Cinco):** Como el Don de Ahroun: Beso de Helios.

Gukutsushi

Los Tejesueños son más conocidos por las imágenes que pintan en las mentes de los demás. Sin embargo, los Gukutsushi estudian todas las debilidades de la cordura: recuerdos, pasiones, egos... para reforzarlas o destruirlas, tal y como les parezca.

• **Ojo Nublado (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash.

• **Aclarar la Mente (Nivel Uno):** Como el Don de los Hijos de Gaia. Calma.

• **Roce Materno (Nivel Uno):** Como el Don de Theurge.

• **Abrir Sello (Nivel Uno):** Como el Don de Ragabash.

• **Habla Onírica (Nivel Dos):** Como el Don de Galliard.

• **Abanico- Sombra- Túnica (Nivel Dos):** Los Kitsune puede alterar su aspecto. Este Don no permite un control perfecto y detallado: el Zorro no puede duplicar el aspecto de otro por completo, ni reproducir modelos complicados ni vestiduras (por ejemplo uniformes) ni equipos. Tampoco puede cubrir las acciones del Tejesueños: sus manos están donde parece que están, pero la pistola puede parecer un folleto democrático. Las Hadas y los espíritus relacionados con la ilusión (alguien debe ocuparse de estas tareas) enseñan este Don.

Sistema: El jugador tira Manipulación + Empatía contra la Fuerza de Voluntad de la víctima. No hay límite en el número de seres afectados. Sin embargo y obviamente, cuantos menos testigos haya menos oportunidades habrá de tener suerte y ver a través del disfraz. Abanico-Sombra-Túnica (que supuestamente se llama así por las bases que utilizó Bai Mianxi la primera vez que dio realce al efecto) dura una escena.

• **Lengua de Plata (Nivel Dos).** Como el Don de Fianna. Pico de Oro.

• **Coger lo Olvidado(Nivel Dos):** Como el Don de Ragabash.

• **Susurros Distantes (Nivel Tres):** Como el Don de Shinju.

• **Dedos de Ebisu (Nivel Tres):** Como el Don de Ragabash. Duendes, pero con un giro en el nombre. Ebisu es un dios de suerte Shinto y el Protector del Trabajo Honesto. Para la forma de pensar de los Kitsune, las máquinas arrebatan el trabajo de los trabajadores honrados; este Don se lo devuelve.

• **Sombra- Abanico- Flores (Nivel Tres):** Una entidad que se encuentre dentro de la visión del Tejesueños ve una visión y cree. La ilusión está perfectamente detallada; el Gukutsushi dirige el movimiento, el color, la luz, todo. El Don lo enseña una Quimérula y otros espíritus oníricos y de ilusión.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y hace una tirada de Manipulación + Empatía contra la Fuerza de Voluntad de su víctima. El observador se puede liberar del sueño sólo si encuentra una grieta en el encantamiento (un defecto visual) y se consigue convencer a sí mismo de que no es real. Es algo verdaderamente difícil. Los humanos comunes no tendrán ninguna oportunidad de salir, si el Narrador así lo decide. Todos los demás podrán escapar con una tirada de Fuerza de Voluntad (dificultad 9) en cuanto tengan una buena razón para no creerse la ilusión.

• **Luna- Abanico- Rostro- Sombra (Nivel Cuatro):** Como el Don de Moradores del Cristal: Sosia.

• **Cuerpo de Cachorro (Nivel Cuatro):** Como el Don de Ragabash.

• **Locura (Nivel Cinco):** Como el Don de Metis.

• **Violación (Nivel Cinco):** Como el Don de Ragabash.

Kataribe

El poder transporta leyendas, las leyendas transportan poder. Los Dones de los Kataribe les permiten encontrar y comunicarse con todos y cada uno de los seres cuya historia pueda ser necesitada por alguien algún día.

• **Habla Animal (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard.

• **Fábula (Nivel Uno):** Con este Don, el Kataribe puede utilizar sus habilidades expresivas naturales y su voluntad para persuadir a su público. Al explicar una historia adecuada, cantar la canción apropiada, etc. Puede sugestionar los corazones y las mentes de la audiencia. (Por ejemplo, Sondok canta una balada de veneración a la tierra en un festival de música folk, el público se verá votando a los Verdes en el siguiente referéndum). Los espíritus Pájaro (el Ruiseñor en particular) conceden al Kataribe este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Fuerza de Voluntad y tira Manipulación + Empatía. La audiencia se siente influida por la experiencia durante el mismo número de días que la reserva de dados del Zorro de Manipulación + Interpretación. El Don no funciona si las víctimas están obligadas a escuchar, ni cuando el Kitsune no se encuentra realmente en la sala; las grabaciones y emisiones de la historia no tienen ningún efecto.

• **Habla Mental (Nivel Uno):** Como el Don de Galliard.

• **Verdad de Gaia (Nivel Uno):** Como el Don de Philodox.

• **Llamar del Ciempiés (Nivel Dos):** Como el Don de Galliard: Llamada del Wyrm.

• **Distracciones (Nivel Dos):** Como el Don de Galliard.

• **Erudición (Nivel Dos):** El Kataribe puede acceder a los recuerdos de otros Bardos, vivos o muertos, para encontrar información específica sobre un artefacto, lugar, persona, etc. (Esto es similar a La Sabiduría del Antiguo Camino, pero trae historias, acertijos, mnemotécnicas, rimas infantiles, canciones, y demás cosas que los Kataribe pueden apreciar, pero que no son necesariamente útiles). Este Don lo enseñan los espíritus Galápago, Elefante y otros de larga vida y pensamientos profundos.

Sistema: El jugador hace una tirada de Inteligencia + Rituales; el Narrador establece la dificultad basándose en la oscuridad de

la información. El Zorro debe tener un contacto personal con el sujeto (vista, roce, sus propios recuerdos) o el Don no funcionará.

• **Lenguas (Nivel Dos):** Como el Don de Kojin.

• **Buscar (Nivel Tres):** Este Don establece contacto con un espíritu local, a quien el Kitsune le puede preguntar dónde se encuentra alguien concreto. Los espíritus responderán correctamente si pueden, si el individuo se encuentra fuera del territorio, también le dirán eso. Este Don lo enseñan los espíritus de animales depredadores.

Sistema: Se tiene que gastar un punto de Gnosis para llegar al espíritu deseado (aunque no se tendrá que utilizar si el Zorro se encuentra ante quien ha escogido, en su guarida o su altar, etc.) y el jugador debe hacer una tirada de Astucia + Ocultismo (dificultad 6).

• **Silencio (Nivel Tres):** El Kitsune puede dejar totalmente en silencio una zona de modo que no se pueda oír ningún tipo de ruido. Los espíritus Lago y Montaña enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Manipulación + Sigilo (dificultad 8). El área afectada tendrá unos 5 metros de radio por cada éxito. Cualquier Don u otras acciones que necesitan ruido para funcionar hará que los dos que las están utilizando tengan que hacer una tirada de resistencia de Gnosis (Chi u otro Atributo apropiado si no son Bête) (dificultad 6). La acción del ganador prevalece sobre la del perdedor, pero el Silencio continuará excepto por esta interrupción. Los efectos duran una escena, o hasta que el Bardo quede inconsciente.

• **Canto de Uzume (Nivel Tres):** Las voces de los Kataribe son muy bonitas; con este Don son tan bellas que paralizan. Un Bardo con esta habilidad puede dejar paralizado a su enemigo simplemente con el poder de la canción, o llevarle a su perdición. Los espíritus Ruisenor y Serpiente enseñan este Don.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Carisma + Interpretación (dificultad de la Fuerza de Voluntad de la Víctima). Para cada éxito, la víctima permanecerá en el poder del Kitsune durante un turno: deberá tirar de nuevo cuando termine el primer éxito, pero no tendrá que gastar más Gnosis). La víctima puede quedar completamente inmóvil o (si el cantante lo desea) seguir lentamente el sonido. Si el Kitsune se marcha o para de cantar, el hechizo finalizará después de que se acabe la duración actual.

• **Danza Kuei (Nivel Cuatro):** Este Don invoca a los muertos para ser testigos de la manera cómo murieron y, a veces, de los acontecimientos de sus vidas. Esta magia exige verdad, no cooperación... pero como la mayoría de los Sin Reposo ansían que sus vidas sean recordadas, que se venguen sus muertes, se veneren sus tumbas y se conozcan sus verdaderas historias, pocos se niegan. La danza puede adoptar cualquier forma, el Kataribe puede empezar una historia y dejar que el fantasma avance para continuarla, interpretar los acontecimientos de la historia con mímica o danzar y dejar que el fantasma aparezca en su parte, o (lo que es mejor para convencer a los demás de que la historia es real) comenzar una canción o narración que prepare a la audiencia para la experiencia y después dejar que vea los recuerdos del fantasma a su alrededor. Este Don lo enseñan los espíritus Ancestro.

Sistema: El jugador gasta un Punto de Fuerza de Voluntad y tira Gnosis + Empatía (dificultad 8) para que el Nueve Colas pueda establecer contacto con el espíritu. Para comunicar los recuerdos del fallecido a la audiencia debe tirar Manipulación + Interpretación (dificultad 6). Cuantos más éxitos, mejor le llegará el testimonio a la audiencia. Este Don sólo funcionará en los muertos que hayan retenido alguna imagen de sí mismos en la próxima vida. Esto incluye a ancestros de los hengeyokai, fantasmas, espectros y todo tipo de fantasmas famélicos. La mayoría Kuei no puede visitar a los vivos. Las almas que se han reencarnado después de la muerte no aparecerán. El Don puede funcionar con Kin-jin o Kuei-jin si el Kataribe es suficientemente poderoso (de Rango Cinco o más). Sus cuerpos no viajan con ellos, y regresan inertes (pero posiblemente muy enfadados) al final de la escena.

• **Sombras de la Hoguera (Nivel Cuatro):** Como el Don de Gallliard.

• **Asimilación (Nivel Cinco):** Como el Don de Homínido.

• **Tejido Mental (Nivel Cinco):** Como el Don de Galliard.

Dones Generales

Los Kitsune tienen una buena cantidad de Dones comunes, aunque no tantos como los que cabría esperar de los Zorros. Esto se debe en gran medida a su devoción por sus Sendas en cuanto un Gukutsashi ha empezado a aprender los trucos del misticismo mental, los Dones de "vainilla" que comparte toda su raza le parecen menos atrayentes. Los Dones compartidos de los Zorros reflejan el misticismo de su raza, además de su infame tendencia a hacer travesuras.

• **Sentir Chi (Nivel Uno):** El Kitsune puede introducirse en una corriente de Yin y Yang y sentir el flujo de Chi en el mundo que le rodea. Un Kitsune puede hacer buen uso de este Chi para convertirse en un fang shih consumado (un practicante del feng shui). Este Don lo enseña cualquier espíritu del Reino Medio.

Sistema: El jugador tira Percepción + Ocultismo, la dificultad y la información que reciba dependerá de la distribución local de Chi. Por ejemplo, poder decir que un cementerio tiene una gran cantidad de Yin tendría una dificultad de 3 ó 4 (además de sentido común), mientras que discernir el sabotaje subrepticio de la corriente de Chi de un laboratorio tendría una dificultad de 8 ó 9.

• **Ishin Denshin (Nivel Uno):** El Kitsune se puede comunicar telepáticamente con otros de su raza. Ambos Zorros deben poseer el Don y ser buenos conversadores. A los Kitsune les resulta muy difícil mentir con este Don (Su nombre significa "Comunicación Mente a Corazón") y por lo tanto lo utilizan menos de lo que cabría esperar. Lo enseña un espíritu Serpiente.

Sistema: El jugador tira Percepción + Empatía (dificultad 6) mientras el Kitsune mira a los ojos de otro Zorro. No se requiere ningún esfuerzo para mantener el contacto una vez se ha establecido, pero cualquier distracción prolongada (como un combate) romperá la unión. Por cada éxito de la tirada inicial, la conexión se mantendrá durante un asalto del combate o una escena de confrontación sin romperse.

• **Olor a Agua Corriente (Nivel Uno).** Como el Don de Ragabash.

• **Danza Lunar (Nivel Dos):** El Kitsune se hace completamente invisible siempre y cuando no le ilumine la luz de la luna. Puede aparecer y desaparecer de la vista de la Selene tantas veces como quiera, apareciendo y desvaneciéndose una y otra vez. Selene enseña este Don (y se supone que incluyó la excepción para poder vigilar a los pequeños bromistas).

Sistema: El Kitsune gasta un punto de Gnosis; sin embargo, el efecto dura toda una noche. Este Don no oculta el aroma del Zorro, ni el sonido ni las señales sensoriales, simplemente la visión.

• **Sentir Magia (Nivel Dos):** Como el Don de Uktena.

• **Hablar con los Espíritus (Nivel Dos):** Como el Don de Theurge.

• **Hablar con los Fantasmas (Nivel Tres):** Como el Don de Doshu.

• **Secreto del Titiritero (Nivel Tres):** Todos los Kitsune escogen algunas ilusiones y algunos trucos zorrunos. El hecho de no ser advertido es lo más importante de todo. Este Don no hace que el Nueve Colas se haga invisible, es mucho mejor, ya que lo convierte en uno más de una multitud. Si un Zorro que utiliza el Secreto del Titiritero está junto a una comisaría, todo el mundo *sabrá* sólo que forma parte de la brigada. En la reunión de un grupo político, todos asumirán que es un miembro fiel, aunque un poco aburrido. Vaya donde vaya, habrá estado allí durante años (es la cara que resulta familiar, el amigo de un amigo, el miembro leal y sin nombre, etc.). El Ciervo y otros espíritus bien camuflados (cuyos representantes mortales se mezclan entre el decorado o mueren) enseñan este Don.

Sistema: Para los principiantes, el jugador tira Carisma + Subterfugio (dificultad 7). El Kitsune debería vestir con algo ligeramente aproximado a lo que llevan todos los demás. Un traje no inspirará confianza a los trabajadores del puerto, y mantener una conducta apropiada (como conserje puede barrer el mismo trozo de suelo siempre, pero para abrir cajas fuertes deberá prestar mucha atención). Esto no tiene porqué requerir un mayor esfuerzo (el Secreto del Titiritero puede disfrazar todas las cosas *excepto* la ignorancia) pero como norma, cuanto menos cosas haga y diga, mejor. Si el Zorro empieza a realizar acciones que no concuerdan con las del personaje que ha asumido, el Narrador le podrá pedir que haga tiradas adicionales de Habilidad, Astucia, Carisma o Manipulación más Cabeceo Enquetado, para apaciguar las sospechas.

• **Sombra- Abanico- Flores (Nivel Cuatro):** Como el Don de Gukutsushi.

• **Posesión (Nivel Cinco):** El Kitsune puede abandonar su forma física y entrar en otro ser. Es el poder más famoso y más infame que poseen los Nueve Colas. Los humanos de toda Asia lo temen. Este Don lo enseña un Incarna menor de Selene o uno de la progenie del Zorro, si es que lo hacen.

Sistema: El Zorro debe estar en contacto con la víctima (tener un mechón de pelo o unas cortadas de la víctima, o un recuerdo personal de extremada importancia: anillo de boda, juguete favorito, etc.). Gasta un punto de Gnosis para asumir una forma completamente espiritual y después un punto de Fuerza de Voluntad para derrotar al huésped; después tira Manipulación + Ocultismo (dificultad de la Fuerza de Voluntad de la víctima).

En este punto, los *shen* podrán resistir con una tirada (diaria) de Resistencia + Ocultismo (dificultad de la Fuerza de Voluntad del Kitsune). Los humanos (con la ayuda de sacerdotes, sabios, médicos hechiceros, magos, *shen*, amigos en velatorio) podrán resistir al intruso una vez a la semana con Resistencia Directa (dificultad de la Fuerza de Voluntad del Kitsune). El Don Exorcismo se puede utilizar para contrarrestar la Posesión. Si se tiene éxito al exorcizarlo, el Kitsune regresará a su forma física.

Quizá el truco más intrigante y diferente de los Kitsune es el arte de Ju-Fu, el papel mágico. Los Zorros quedaron cautivados con la noción del papel desde que lo descubrieron (muchos humanos de Asia también veneran esta sustancia). En Japón, el papel es un símbolo religioso y forma parte de los ritos funerarios del Reino Medio. En japonés, kami es un homófono de espíritu y papel, y los Kitsune utilizan este término para referirse a sus hechizos de papel y para referirse a los Kami, los espíritus de Gaia hecha carne. (En términos de **Hombre Lobo**, kami (en minúscula e itálica) se refiere a los hechizos Ju-Fu de los Kitsune, mientras que Kami, en mayúscula inicial, se refiere a las entidades que se describen en el **Manual del Narrador de Hombre Lobo**)

De diversas formas, los Kitsune consideran el Ju-Fu el hechizo más elegante que se haya diseñado jamás. Los ideogramas reflejan su manera de pensar perfectamente, además el método de elaborar un rito en miniatura, guardando el efecto místico para más tarde, es muy útil. En tiempos de abundancia, los Kitsune pueden dejar de lado parte de su Gnosis para más adelante, en la forma del Ju-Fu. Y a los espíritus que dudan en unirse a un fetiche, no les importa vincularse temporalmente a los kami (después de todo, de ningún modo van a quedar unidos a fetiches de este tipo durante tanto tiempo).

En esencia, aprender cada "truco" de Ju-Fu se considera más bien como aprender un Don común de los Kitsune, aunque los suelen enseñar otros Kitsune en vez de espíritus. En cuanto un Kitsune aprende un "Don" Ju-Fu, podrá crear los kami apropiados en cualquier momento, pintando el ideograma sobre un trozo de papel adecuado (o en algunos casos, utilizando una técnica de plegado de origami especial). El papel debe ser natural y fácilmente destructible, (por supuesto que no sirve el papel de fotocopiadora o las páginas de las revistas). En algunos casos, el Kitsune podrá crear un kami con papiro, tela, corteza de abedul o incluso seda, aunque deberá gastar un punto adicional de Gnosis para invertir el poder adecuado a esa sustancia. De forma similar, la tinta debe tener un origen natural (la de pulpo o calamar está bien, pero la sangre, las mezclas de agua y hollín, ocre y yema de huevo y cualquier otro tinte natural funcionan). Si el Kitsune utiliza materiales artificiales de algún tipo, la dificultad para crear el kami aumentará en 3 puntos, si la dificultad aumenta por encima de 10, el Ju-Fu será imposible.

Cada kami requiere que se gaste al menos un punto de Gnosis para crearlo, de este modo se limita el número de kami de que puede disponer cualquier Zorro, pues después de todo, no resulta tan sencillo recargar la Gnosis. También existe una reserva de dados específica para cada truco, sin embargo, el Zorro sólo sabrá si ha tenido éxito o no en el momento en que active el kami. Por este motivo, el Narrador puede desear hacer todas estas tiradas en secreto, si el Kitsune fracasa, el kami no tendrá ningún poder, pero el Zorro seguirá pagando el coste de Gnosis. A menos que se indique de otra forma, todas las normas se aplican en el momento en que se esté creando el kami, no cuando se activa.

El Narrador puede permitir que el Kitsune haga una tirada de Destreza + Caligrafía o Origami para hacer un trabajo especialmente bello, reduciendo la dificultad de crear el kami en un punto. Sin embargo, este arte no es necesario para tener éxito; cualquier símbolo o pliegue vitales para crear un kami se enseñan cuando el Zorro aprende el "Don".

Obviamente, si se destruye antes de tiempo un kami, su poder se pierde, incluso un kami activado que proporcione efec-

Ju-Fu

Doblo el último pliegue y abro las manos, dejando la pequeña decoración de papel en una mesa barnizada que había junto a él.

Hero y el guardia lo examinan.

Guardia, llevaremos esto ante el señor Hong.

Era una figura de papel, maravillosamente realizada, que representaba a un hombre.

Pero parecía que no había quedado mucho papel para la cabeza.

Terry Pratchett, *Tiempos interesantes*

tos continuos dejara inmediatamente de funcionar si el papel-huésped se destrave

Dones Ju-Fu

• **Hijo del Elemento (Nivel Uno):** El Kitsune puede crear una pequeña cantidad de uno de los elementos básicos destravando un *kami* que tenga el símbolo de ese elemento. El Kitsune prepara el *kami* escribiendo un mandala donde se muestren los elementos relacionados entre ellos. Cuando quiera activar el *kami*, deberá plegarlo y darle una forma apropiada (avión, shuriken, bomba de agua, etc.) y lanzarlo hacia donde quiere que vaya.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 6) mientras se prepara. En la mayoría de los aspectos, este Don es idéntico al Don de Metis Crear Elemento.

• **Farolillo (Nivel Uno):** En Japón, la voluntad de los espíritus se considera la tarea de los zorros. Al crear un farolillo de papel con un kami similar, el Kitsune puede más tarde invocar la luz del espectro. La luz puede adoptar el aspecto de un rayo capturado, de luz de luna, una demoníaca incandescencia roja o cualquier otro efecto que elija el Zorro en el momento en que cree el kami.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 6), el coste en Gnosis es uno. La luz será igual de brillante que la de un farolillo de papel mundano y durará una escena o hasta que el farolillo se destruya.

• **Habla de Papel (Nivel Uno):** Al crear una figura de origami o un pictograma especial de una criatura o animal específico, el Kitsune se podrá comunicar con esas criaturas a voluntad, aparentemente, en sus lenguas natales. Cuando active el *kami*, una ilusión de la criatura representada reviste la piel del Kitsune en la mente del sujeto, el habla del Zorro se traduce en el lenguaje de esa especie y puede escuchar cuando El Kitsune vea las respuestas de la criatura como Kitsune-go en su propia mente.

Sistema: El jugador gasta un punto de Gnosis y tira Inteligencia + Trato con Animales (dificultad 6) para que el Kitsune cree el kami. Este se puede utilizar para hablar otras lenguas humanas o hengeyokai, aunque la tirada será de Inteligencia + Empatía, la dificultad será de 8 y el coste de la Gnosis de dos puntos. La duración será una escena.

Abusar del Ju-Fu

Los Narradores deben tener cuidado con lo siguiente. Como algunos jugadores son creativos sin ningún tipo de escrúpulos, intentarán encontrar maneras en las que les permita producir kami en masa. Entre los seres humanos, hay muchos y pueden incluso intentar racionalizar que tienen veinte, treinta o cien kami totalmente [illegible] porque quieren hacerlo.

Como ningún Kitsune apropiadamente capacitado tiene tanto tiempo libre ni Gnosis para gastar, se trata de un claro abuso de las normas que interfiere con el espíritu de la historia. Estos jugadores están probablemente [illegible] se debe [illegible]

• **Boca de Umeekochi (Nivel Uno):** Llamado así por la diosa japonesa de los alimentos, este truco permite que el Kitsune cree un pequeño vaso, plato u otro recipiente de papel que puede contener hasta cuatro veces más su volumen normal.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 7); el coste de Gnosis es uno.

• **Atracción (Nivel Dos):** Este truco permite que el Kitsune atraiga o repela una clase concreta de animales creando un kami apropiado. Por ejemplo, el Zorro puede crear un kami que repela tigres para viajar seguro por un territorio de tigres, o una luciérnaga de papel para invocar a un número de luciérnagas suficientes para que alumbren misteriosamente un cementerio.

Sistema: El jugador hacen una tirada de Manipulación + Trato con Animales (dificultad 7). El número de éxitos indica la fuerza relativa del kami. El coste de Gnosis es uno para los insectos o las alimañas, dos para la mayoría de los animales, y tres o más para animales grandes o peligrosos, como el tigre o el búfalo de agua, y no funcionará contra los *shen* de forma animal. El kami se activa escupiendo sobre él.

• **Ojos del Muro (Nivel Dos):** Este truco en realidad crea dos kami: el Zorro coge un papel y le hace un agujero y deja el trozo del agujero en algún lugar útil. El Kitsune entonces puede mirar el agujero de su mitad del kami para ver qué "vería" el trozo del agujero. Además, puede ver la visión de los dos lados mirando por ambas partes del agujero. Los Kitsune que tienen la afición de hacer volar cometas están especialmente enamorados de este truco.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 7) para crear el kami "dos en uno". La visión robada dura todo un día y una noche.

• **Laberinto (Nivel Dos):** Escondiendo este kami en una habitación y diciendo una palabra vinculante, el Kitsune puede evitar que la gente se vaya. Una persona que escape por la ventana se descubrirá entrando de nuevo por la puerta, etc. La gente podrá seguir entrando en la habitación de la forma habitual (el truco se centra en abandonarla). Como el Kitsune debe estar presente para activar el efecto, también quedará atrapado dentro con el resto de los prisioneros hasta que el kami se destruya.

Sistema: El jugador tira Astucia + Enigmas, dificultad 8. El coste de Gnosis es tres.

• **Firma de Plata (Nivel Dos):** Este truco es muy parecido al Don de Fianna: Pico de Oro. El Kitsune puede escribir "insignia" en un trozo de papel... y la víctima verá una insignia de algún tipo, puede escribir "pasaporte" en un pergamino de corteza de abedul y cruzar la aduana sin dificultad. El *kami* no se puede cambiar, pero afectará a tanta gente como sea necesario durante una escena. El combate u otras distracciones significativas acabar sus efectos y destruirán el *kami*.

Sistema: El jugador tira Gnosis (dificultad 7) y gasta un punto de Gnosis. El kami se activa cuando los ojos humanos lo miran por vez primera; en ese momento, se considera que el Zorro esta utilizando el Don de Fianna mencionado con anterioridad.

• **Destierro (Nivel Tres):** Este kami se utiliza contra los espíritus que han viajado desde el reino donde moran. Al blandir el pictograma y pedir que el espíritu regrese a casa, el Zorro puede obligar a los demonios a que vuelvan al Mundo Yomi o a los Soldados Cangrejo que regresen a Umi, por ejemplo.

Sistema: El jugador gasta tres puntos de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 7), durante la creación del kami. Cuando el Kitsune lo activa, el jugador debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad contra la del díscolo espíritu, si tiene éxito, el espíritu regresa inmediatamente a su Reino (o a las Tierras del Espejo, en el caso de los espíritus que carecen de Reino y que se materializan en el mundo físico). Desafortunadamente, no se puede utilizar para sacar a la Perdición que posee un bakemono de su anfitrión mortal.

• **Bestia de Papel (Nivel Tres):** El kami siempre se modela con la forma de un origami animal, o con el pictograma de un animal que se pinta sobre él. Cuando el Kitsune escupe sobre el papel, la replica inmediatamente, crece hasta adoptar el tamaño normal y la forma de su "original" y obedece las órdenes del Kitsune.

Sistema: El jugador gasta dos puntos de Gnosis y tira Gnosis (dificultad 7). La criatura resultante tiene toda la fuerza y capacidad del animal al que representa; los elefantes de papel pueden levantar troncos, los tigres, luchar con la fuerza y furia adecuada, etc. Sin embargo, como la bestia es de papel sólo tiene un Nivel de Salud. El Kitsune sólo puede crear animales mundanos, aunque la leyenda habla de Zorros de nueve colas que pueden crear fénix de papel y cosas similares.

• **Forma Animal (Nivel Cuatro):** El Kitsune puede adoptar la forma del animal representado en este kami. Aparte de la necesidad de preparar el hechizo de antemano y de su duración específica (una escena), este Don es idéntico al Don de las Formas Negras: Mil Formas.

Sistema: El jugador debe gastar dos puntos de Gnosis y tirar Destreza + Trato con Animales, la dificultad dependerá de la forma escogida.

• **Caminar (Nivel Cuatro):** Esta ruta de escape en el último instante permite que el Kitsune desaparezca de la vista al llorar sobre el kami, volviendo a aparecer en las Tierras del Espejo en la forma que haya escogido.

Sistema: El jugador debe gastar cuatro puntos de Gnosis en un kami y tirar Gnosis (dificultad 7) para preparar el hechizo. En cuanto el Nueve Colas activa el poder, camina de lado de forma instantánea y automática.

• **Secuestrar (Nivel Cinco):** Uno de los trucos más sucios del arsenal de los Kitsune, que permite que el Zorro secuestre a una persona o *shen* en la Umbra. No importa demasiado dónde se encuentre el Kitsune en ese momento: un Zorro en las Tierras del Espejo puede arrastrar a una víctima hasta allí con él, mientras que un Zorro que esté en el mundo físico puede lanzar a su víctima a la Umbra y quedarse el atrás o desvanecerse con la desafortunada víctima. El Kitsune arroja el kami a su víctima mientras dice una palabra para activarlo, si el Zorro está en la Umbra en ese momento, el papel aparecerá literalmente de ningún sitio, golpeando a la víctima. Cuando la víctima se desvanezca en un rayo de luz o humo, el trozo de papel que ahora estará en blanco descenderá lentamente hasta el suelo.

Sistema: El jugador debe gastar dos puntos de Gnosis en el kami y sellarlo con una tirada de Gnosis (dificultad 8). Para activarlo, el Zorro tendrá que hacer una tirada de Gnosis, con la dificultad de la Muralla local; sin embargo, sólo se necesita un éxito.

• **Carne de Papel (Nivel Cinco):** Este truco Ju Fu es idéntico al hechizo de Nivel Tres, Bestia de Papel, excepto en el hecho que la criatura invocada es de carne y sangre.

Sistema: El kami requiere tres puntos de Gnosis y una tirada de Gnosis (dificultad 7). La criatura invocada tiene las estadísticas completas, los Niveles de Salud completos y es

real en todos los aspectos. Sin embargo, cuando sea asesinada, o al final de la escena, se convertirá en una forma de papel carente de poder.

Ritos

Existen pocos ritos creados por los Kitsune. No sólo tienen menos tiempo para ponerlos en práctica, sino que además no han tenido la necesidad de crear tantos. Los Zorros son felices de adoptar o adaptar ritos de otros hengeyokai, y los toman prestados cuando los necesitan.

Como regla general, los Kitsune halagan (a menudo con sinceridad), respetan y admiran las costumbres de otros *shen*. Han aprendido muchos ritos menores porque, como es natural, no se les permite acceder a los ritos más secretos o más sagrados de los demás. Para un propósito general, se considera que los Nueve Colas pueden acceder a los ritos de iniciación (de primer y segundo nivel) de los hengeyokai menos solitarios. Los personajes que tengan una buena razón (Clan, miembros de un sentai, un Batsu o un Sempai de otra raza) pueden escoger ceremonias más avanzadas que sean apropiadas para la raza y zona de su aliado y su relación con él. Los antiguos que estén por ahí sabrán casi todo. Estos rituales funcionarán del modo habitual, a menos que haya alguna razón por la que los espíritus no quieran atender la llamada de un Kitsune (como el Bautismo de Fuego que se confía a espíritus tribales de los Garou).

La Apertura de los Ojos

Nivel Uno

Este rito sencillo se utiliza después de que una cría de Kitsune manifieste por primera vez sus poderes (que no siempre será en la forma en el Primer Cambio). No es exclusivo de los Kitsune, los Zorros enseñan este rito a muchos otros hengeyokai e incluso a otros *shen*, en el caso de que una cría joven necesite despertar y recibir instrucción antes de que pueda llegar un Kitsune. La Apertura de los Ojos sólo tarde cinco minutos en realizarse, y requiere que un *shen* toque los párpados de la cría y le diga unas palabras de determinación, hablándole de su herencia y qué papel desempeñará pronto.

Sistema: El maestro de ceremonias tira Carisma + Rituales (dificultad 5). La cría recién despertada se adapta rápidamente al trauma del Cambio, y pronto es tan alegre como cualquier otro Zorro.

Rito de la Encrucijada

Nivel tres

El Rito de la Encrucijada de los Kitsune tiene casi el mismo propósito que el Rito del Camino Abierto de las Cortes de la Bestia. En él, los Zorros utilizan el poder de las cuatro direcciones para celebrar la primera... y única... elección de senda de la cría.

El rito siempre se realiza en un lugar de transición: aunque un cruce es el lugar más auspicioso, los puentes que crucen corrientes e incluso los portales funcionan bien. El maestro del rito purifica de forma adecuada a la joven cría (el sujeto del rito), después la lleva al lugar donde se celebrará el rito. Allí, después de la apropiada obediencia a la Madre Esmeralda, la Dama de Plata, Bai Mianxt y el Príncipe Inari, el maestro del rito les pide a los cuatro que bendigan la llegada del hijo más nuevo a la vida adulta. Entonces, el oficiante coloca cuatro cuencos ante la cría, uno en cada dirección. La cría ve cómo cada uno de los cuencos se rellena de uno de los cuatro elementos de las Sendas: arena, rayo, lava y niebla. Entonces debe alcanzar el cuenco adecuado, escogiendo de esta forma su Senda. A pesar de que puede ser una dolorosa experiencia para los Eji o Doshi novatos, la cría no sufre un daño permanente. En cuanto hace su elección y sus garras gotean el símbolo de su senda, el oficiante da por finalizado el rito y lleva al nuevo Yakan a su instrucción.

Sistema: El maestro de ceremonias tira Carisma + Rituales, cuando el rito concluye la cría tiene oficialmente el Rango Uno. Es un gran honor realizar este rito, y apadrinar con éxito a un nuevo Kitsune concede al oficiante dos puntos de Toku temporales.

Renombre

Toshihito no tenía mucho rango, pero esto muestra lo bien que puede hacer todo un hombre si está bien situado y unido a su propia localidad.

"Yam Soup" (Roya, Tyler, traductor)

El sistema de Renombre de los Kitsune parece, en la superficie, similar al de la mayoría de Razas Cambiantes. Si se les pregunta, los Nueve Colas normales (asumiendo que respeten lo suficiente a quién esté preguntando como para responder a una cuestión tan personal) probablemente dirán que su raza valora la Sabiduría, el Honor y la Gloria, al igual que los hombres lobo. Aunque esto sea cierto y (probablemente) detenga al curioso de intentar profundizar más, es falso (sorpresa, sorpresa). Una respuesta de Zorro falsa...)

Más adelante se proporcionan unas traducciones mejores de Chie, Toku y Kagayaki (que han dado a conocer ellos mismos), pero para llegar realmente al centro del asunto, tenemos que explicar que es lo que sienten por el Rango y el Renombre.

A los Kitsune no les importa el Renombre. Una pequeña parte de la misión de los Katanbe es registrar lo que hacen sus compañeros. Ciertamente, debe haber respeto en todos los logros que pueda realizar un Zorro, pero el Renombre y los derechos de vanagloriarse que suelen conseguir los Corax y los Garou hieren a los Kitsune como una estremecedora vanidad. Los Nueve Colas continúan siguiendo el Renombre, principalmente, porque todos lo hacen: ignorar las costumbres sociales de sus aliados sería poco diplomático y un Kitsune cuyas hazañas sean bien conocidas juega con ventaja en las Cortes.

Por otra parte, el Rango es apreciado y venerado por los Zorros. Los seres mortales pueden comerciar con la fama y la fachada todo lo que quieran, pero el mérito real lo concede Selene con colas. Los Kitsune reciben una nueva cola cuando ganan valor a los ojos de los espíritus. No se puede mentir con eso (aunque se puede ocultarse), ni vanagloriarse, ni fingirse o exagerarse. Es incuestionable, y los Zorros que abandonan el servicio a Gaia no pueden conseguir nuevas colas, por muy poderoso que lo haga su nuevo maestro.

Desde el punto de vista del juego, cada vez que un Kitsune avance a un Rango que esté por encima del Rango Uno, conseguirá una nueva cola. Estas colas no son siempre visibles: la mayor parte del tiempo están puramente dobladas en el mismo lugar en el que se concentra la masa de un Garou en Crinos. El Kitsune puede manifestar o esconder sus colas adicionales haciendo una simple tirada de Gnosis con la dificultad de la Muralla local.

(Sí, el juego sólo se ha establecido para manejar Zorros de cinco colas o menos. Cuanto más suba un Kitsune en el

Renombre

Rango 0 (Nogitsune): El Kitsune no tiene Renombre, y todavía tiene que escoger su Senda.

Doshi

Rango	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	2	1	0
2 (Kiko)	4	3	0
3 (Koryo)	6	5	1
4 (Reiko)	8	7	2
5 (Tenko)	10	9	3

Eji

Rango	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	1	1	1
2 (Kiko)	3	2	2
3 (Koryo)	4	4	4
4 (Reiko)	7	5	5
5 (Tenko)	8	8	6

Gukusushi

Rango	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	2	1	0
2 (Kiko)	3	3	1
3 (Koryo)	6	4	2
4 (Reiko)	8	6	3
5 (Tenko)	10	8	4

Kataribe

Rango	Chie	Toku	Kagayaki
1 (Yakan)	2	1	1
2 (Kiko)	3	3	2
3 (Koryo)	5	5	2
4 (Reiko)	7	7	3
5 (Tenko)	9	9	4

Rango, mayor tiempo le llevará volver a ganar. Gracias a Dios su larga vida les concede el tiempo necesario para hacerlo. Frankamente, ningún personaje del jugador podría ser una Sexta Cola antes de que la Rueda gire a la Sexta Edad (como mínimo).

Chie

Análogo a Sabiduría, el Chie se adquiere mejor como inteligencia, talento, astucia o ingenuidad. Los Kitsune lo escriben utilizando los caracteres de "saber" y "bendecir o bondad". Esto puede sorprender a la mayoría de sus enemigos, pues la aplicación habitual de Chie implica la destrucción de enemigos o evadirse de él... haciendo énfasis en trucos astutos, el buen uso de emboscadas o los Dones, trampas explosivas, distracciones, etc. El uso del Chie es el asesinato de dos enemigos al engañarlos para que se destrocen entre ellos... preferiblemente mientras el Zorro se encuentra a tres Prefecturas de distancia.

Toku

De ninguna forma similar al Honor, Toku puede significar virtud, comportamiento ético, excelencia moral o honor. Un carácter lo representa, el de "correcto" combinado con "corazón". A Toku se le concede vivir su vida de acuerdo con las normas de Gaia y Selene, y se les desprende de las acciones que son desagradables incluso para los Zorros. Naturalmente, al Kitsune le importa bastante menos la moralidad de atacar a algo grande y peligroso por la espalda que la de ser un buen semental para una cría que necesita su ayuda. La esencia de Toku refleja la falta de deseos de un Kitsune para comportarse con lo que debe ser un Kitsune y que constantemente fomenta los objetivos de los Zorros.

Kagayaki

Se puede traducir como Gloria, pero resplandor o magnificencia se amoldan mejor. Se escribe con el carácter de resplandor junto con un ideograma parcial que significa "ejército" o "milicia". Los Kitsune utilizan el término y conceden el Renombre para reconocer el resplandor que tienen sus miembros ante los ojos de otros *shen*. A los Zorros no les importan demasiado las proezas bélicas, pero sienten que se consiguen algunos beneficios al acumular puntos de valentía y ferocidad con los hengeyokai, los que les importe.

Los Kagayaki también puede ser concedidos a los Kitsune que hacen "buenas acciones" ante alguien que se preocupe. Los Nueve Colas esperan totalmente al menos una llama más en la Guerra de la Vergüenza antes de que amanezca la Sexta Edad, y les gustaría tener algunos aliados y simpatizantes cuando empiece. Los Zorros que son buenos embajadores con otros *shen* pueden ser premiados de esta forma.

Experiencia

En su mayoría, los Kitsune ganan y gastan experiencia como cualquier otro cambiaformas. La principal diferencia aparece cuando aprenden los Dones de aquellos que están fuera de su propia raza o de su Senda (aquí los Kitsune brillan de verdad). Por supuesto, las directrices para aprender Dones-cruzados que aparecen en la **Guía del Jugador de Hombre Lobo** (pág. 189) se deben seguir con bastante atención, pero los Dones que pueden aprender los Zorros, los aprenden rápidamente.

Experiencia

Rasgo	Coste
Atributo	puntuación actual x 4
Habilidad	puntuación actual x 2
Nueva Habilidad	3
Don	nivel del Don x 3
Don de otra Raza, Senda, Hengeyokai	nivel del Don x 4
Rabia	puntuación actual
Gnosis	puntuación actual x 2
Fuerza de Voluntad	puntuación actual

Apëndice: Nobles entre los Nobles

Mei-Fa siguió a Katsuke por el sendero y se arrodilló donde éste le indicó en el lugar en que un zorro se había cruzado en su camino. La Santa Luna se desvaneció entre los árboles de su derecha y la Nogitsune espero pacientemente a que empezara la prueba (tiene haber otra prueba, pensó...)

Finalmente, a su izquierda parpadearon unas sombras. Levantó la cabeza esperando ver al Diablo Sol, pero se encontró con una mirada más oscura

Padre?

Silencio

Llevaba en las manos cuatro cuencos de hierro ennegrecidos. Sin hacer un solo ruido, los dejó en el suelo a su alrededor (izquierda, derecha, delante y detrás) junto a las sendas justo fuera del cruce de caminos

Inclínate ante tu Madre Imperial

Mei apretó su cabeza contra el suelo

—Inclínate ante tu noble Tía

Mei se levantó y veneró a la Luna

—Aquí tienes cuatro cuencos. Tu vida está [illegible] de ellos. El g[illegible]

Mei los miró de uno en uno. Vio el rayo; vio las nubes, vio el lecho del río, vio los fuegos de la tierra

A sus pies había un quinto cuenco negro (un cuenco que no había dejado allí su padre) que estaba lleno de plata líquida y se movía para cogerlo

Chaman Subterráneo

Cita: *Tus pertenencias de Gaia están por todos los sitios. Dales esperanza y crecerán*

Preludio: Tu Abuela te crió sabiendo perfectamente lo que eras. No te pudo enseñar tus cambios de formas ni tus magias verdaderas, pero cada encantamiento, hechizo, bendición, remedio de hierbas, cataplasma, remedio polvar y fragmento de sabiduría espiritual que tenía se hizo tuyo. Fuiste con ella a templos, bosques y jardines. Rezaste a los Celestes escondidos tras máscaras, y conociste a las personas y chamanes de los viejos caminos en aquerías, zanjas, bodegas, ciudades y tugurios.

Cuando el Kitsune llegó, supiste más verdad de la que tutores habían podido esperar y encontraron un lugar entre su Parentela por que tu Abuela pudiera vivir sus años en paz y honor.

Cuando el momento llegó, alcanzaste el relampago. Fue la inspiración, la revelación, la señal cegadora de los dioses, el color de la luna y el sol juntos. Te adaptaste a las herramientas de los Deshi como un pez se adapta al agua, e instantáneamente supiste cual debía ser tu primera misión.

Concepto: Hay hombres y mujeres que todavía viven (o todavía recuerdan) en el verdadero camino; monos tal y como deberían ser, no los armatostes salvajes estropeados por la Tejedora y el Wyrm. Estas gentes te necesitan, y viajas de pueblo en pueblo, de bloque a bloque, eludiendo a la policía, los ejércitos, los servicios de inmigración, los misioneros, los cazadores de buenas intenciones. Las fronteras no significan nada, sólo importa la te

Algunos hengeyokai te recriminan por ser demasiado amable con los hombres, pero no estás interesado en salvar a las extensas manadas. Si pudieras asesinar a cada ser humano que fue conservado en el pasado, lo harías inmediatamente (así resultaría mucho más sencillo encontrar y ayudar a los que son honrados). De este modo, el duro camino tarda Edades en completarse, pero de eso se trata ser Kitsune.

Pistas para Jugar: Para la mayoría de los mortales, eres un simple vagabundo. Un adivino, médium, herbolario, comadrona, mago (lo que quieran ver, depende de cómo creas que lo quieren ver ellos). Con los pueblos de Gaia (despiertos o dormidos) debes mostrar una cara diferente, conversador con los espíritus, consejero franco, amigo cariñoso, juez severo y protector temible). Sólo entre los de tu propia raza puedes ser tu mismo, seas quien seas.

Equipo: Jarras, tarros, bolsas y cestas llenas de pociones y hierbas; tinta, pincel y papel para hechizos populares; copias harapientas de textos religiosos humanos, mantos y parafernalia rituales.

KITSUNE

Nombre:
Logia:
Crónica:

Raza: Kojin
Senda: Doshi
Tótem:

Sentai:
Misión: Predicar
Concepto: Sacerdote Vagab

Atributos

Físicos

Fuerza ●●○○○
Destreza ●●○○○
Resistencia ●●●●○

Sociales

Carisma ●●○○○
Manipulación ●●●○○
Apariencia ●●○○○

Mentales

Percepción ●●●●○
Inteligencia ●●●○○
Astucia ●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta ●○○○○
Atletismo ○○○○○
Callejeo ○○○○○
Empatía ●●○○○
Esquivar ●○○○○
Expresión ●●○○○
Impulso Primario ●○○○○
Intimidación ○○○○○
Pelea ●○○○○
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ○○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Etiqueta ○○○○○
Interpretación ●●●○○
Liderazgo ●●○○○
Reparaciones ○○○○○
Sigilo ●○○○○
Supervivencia ●●○○○
Trato con Animales ●○○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Enigmas ●●○○○
Informática ○○○○○
Investigación ○○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ●●○○○
Medicina ●●●○○
Ocultismo ●●●○○
Política ●○○○○
Rituales ●●●○○

Ventajas

Trasfondos

Clan ●○○○○
Go-en ●●●○○
Fetiche ●○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dones

Olor a Hombre
Hablar con los espíritus
Sentir Chi

Dones

Renombre

Chie
●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Taru
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Kagepari
○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Rango

Rabia

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Gnosis

●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Fuerza de Voluntad

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Salud

Magullado □
Lastimado -1 □
Lesionado -1 □
Herido -2 □
Malherido -2 □
Tullido -5 □
Incapacitado □

Debilidad

NO SE REGENERA

Héroe del Vecindario

Cita: *Estás metido en algo malo.*

Preludio: Nunca conociste a tus padres y las purgas de Mao barrieron a todos los familiares cercanos que tenías. La única constante de tu vida ha sido tu profesor de Kung-Fu (te cogió cuando los chavales del Ejército Rojo denunciaron y desplazaron a tu familia).

Cuando tenías dieciséis años *ellos* te secuestraron, te dieron algunos sueños divertidos y te llamaron Kutsame. Te contaron un montón de cuentos de hadas, pero tienes los pies en el suelo. Te hablaron de la naturaleza, pero tú deseas estar entre las multitudes y los ruidos de la ciudad. Te hablaron del destino, pero no estabas escuchando. Colocaron cuatro cosas en el suelo, y cogiste el primero que viste lo que fuera para salir de allí. Te alejaste con el viento a la espalda, esforzándote en olvidar lo máximo posible.

Ellos te dejaron ir, y rieron en la tormenta.

Concepto: Sifu se toma tus sueños de Zorro con serenidad, pero es un hombre anciano.

Intentas no meter las narices donde no te llaman, pasándotelo bien, cuidando de ti mismo, de él y de tus amigos.

Desgraciadamente, tu destino no desaparecerá. Siempre te encuentras con damiselas angustiadas, gente honesta con problemas Tong (sociedad secreta china), caballeros ancianos en serios apuros, tahúres que simplemente deben ser humillados. Los niños asustados saltan por las calles ante ti y corren a tus brazos. Nunca serán los monstruos y los demonios trastornados los que te dejan sólo... no importa cuanto te esfuerces por esquivarlos, los sucesos extraños te continuarán siguiendo.

Al igual que la luna... tampoco puedes escapar de ella.

Pistas para Jugar: Eres un tipo común que está en todas partes. Conoces a casi todos tus vecinos, ellos te conocen a ti.

Amable, carismático, [illegible] siempre tan [illegible] pero no estabas escuchando. Colocaron cuatro cosas en el suelo, y cogiste el primero que viste lo que fuera para salir de allí. Te alejaste con el viento a la espalda, esforzándote en olvidar lo máximo posible.

Ellos te dejaron ir, y rieron en la tormenta.

Concepto: Sifu se toma tus sueños de Zorro con serenidad, pero es un hombre anciano.

Intentas no meter las narices donde no te llaman, pasándotelo bien, cuidando de ti mismo, de él y de tus amigos.

Desgraciadamente, tu destino no desaparecerá. Siempre te encuentras con damiselas angustiadas, gente honesta con problemas Tong (sociedad secreta china), caballeros ancianos en serios apuros, tahúres que simplemente deben ser humillados. Los niños asustados saltan por las calles ante ti y corren a tus brazos. Nunca serán los monstruos y los demonios trastornados los que te dejan sólo... no importa cuanto te esfuerces por esquivarlos, los sucesos extraños te continuarán siguiendo.

Al igual que la luna... tampoco puedes escapar de ella.

Pistas para Jugar: Eres un tipo común que está en todas partes. Conoces a casi todos tus vecinos, ellos te conocen a ti.

Amable, carismático, [illegible] siempre tan [illegible] [illegible] haya sido [illegible] golpeado [illegible] veces), estás bien.

Quieres tener mucho éxito, pero el tipo duro de la calle que actúa en tu interior le gusta mandar, pues simplemente, tu tienes demasiados escrúpulos. Jamás traicionarías a un amigo y no podrías hacer daño a una inocente mosca. Afortunadamente, las moscas inocentes no suelen tener que luchar contra ti.

Equipo: Ciclomotor antiguo, ropa raída, gafas de sol Rayban de imitación, armas rebanadas

KITSUNE

Nombre:
Logia:
Crónica:

Raza: *Kojin*
Senda: *Eju*
Tótem:

Sentai:
Misión: *Protector*
Concepto: *Chico Agradable*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●●●○
Destreza ●●●●○
Resistencia ●●●○○

Sociales

Carisma ●●●○○
Manipulación ●●○○○
Apariencia ●●●○○

Mentales

Percepción ●○○○○
Inteligencia ●●○○○
Astucia ●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta ○○○○○
Atletismo ●●●●○
Callejeo ●●○○○
Empatía ●○○○○
Esquivar ●●●○○
Expresión ○○○○○
Impulso Primario ○○○○○
Intimidación ●○○○○
Pelea ●●●●○
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ●○○○○
Armas de Fuego ●○○○○
Conducir ●●○○○
Etiqueta ●○○○○
Interpretación ○○○○○
Liderazgo ●●○○○
Reparaciones ●○○○○
Sigilo ●●○○○
Supervivencia ○○○○○
Trato con Animales ○○○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Enigmas ●○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ●○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ●●○○○
Medicina ●○○○○
Ocultismo ●○○○○
Política ○○○○○
Rituales ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Go-en ●●●○○
Sempai ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dones

Persuasión
Resistir Dolor
Sentir Chi

Dones

Renombre

Chie
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Toku
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Kagaki
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Rango

Rabia

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Gnosis

● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□□□□□□□□□□

Salud

Magullado □
Lastimado -1 □
Lesionado -1 □
Herido -2 □
Malherido -2 □
Tullido -5 □
Incapacitado □

Debilidad

NO SE REGENERA

Mujer Zorro

Cita: *Me mato derecha esta muerte. Mi [illegible] esparcimiento esta vida. Mas [illegible] desgracia.*

Preludio: Tus dos padres eran Kuruta. Tus dos padres eran [illegible]. Eras una maravilla de las maravillas (el secreto mas especial de la Corte) una secreta de 8 y sentada a la diestra del favorito del Dragon Emperador Zorro. Desde cada estadio se asomaba para mirarte. En poco tiempo creciste mitad [illegible] ingeniosa, atractiva y demasiado encantadora para el bien de cualquiera.

Entonces tu adorada familia Akuté [illegible] tus ojos... y te enviaron al más [illegible] de los amos que pudieron encontrar [illegible] sirvientes de Gaia. ¡Qué duro era ese trabajo! Pero te diste cuenta (mientras gritabas en sueños la primera mañana) qué había pasado mal con todas las cosas de tu vida hasta entonces. Estabas harto de los juegos de niños. Fuiste a entrenar la tarde siguiente, con le brillo de la muerte en los ojos, y te empapaste de cada lección que te dejaba con la espalda rota, la mente doblada y el corazón desgarrado y te encantó.

Cuando llegó la Encrucijada miraste los braseros que el Sensei había dejado delante de ti y cogiste directamente el más misterioso.

Concepto: Tus ancestros fueron la ruina de los emperadores y samurais. Destruirás a los señores Yakuza, a los Magnates corporativos y a los diplomáticos de todo el mundo. Debes atacarlos por sus puntos débiles y hacer que se pongan unos en contra de los otros. Debes empañar sus mentes y cazarlos en las guerras del espejo. Los adeptos de la Tejedora lucharán contra los del Wyrm, y las telarañas de acero de las catedrales estrangularán a sus dueños.

Pistas para Jugar: Eres el equilibrio personificado. Eres la feminidad en su forma más temible y astuta. Tus herramientas de negociación son todas las formas de feminidad (ingenua, fascinante, marimacho) y todos los estilos de manipulación (inocencia, indiferencia, desarmar la situación).

Equipo: Un inmenso ropero y maquillaje; garrotes camuflados, cuchillos, bufandas de plomo, venenos, drogas, agujas, poderes de ofuscamiento, papel de origami.

KITSUNE

Nombre:
Logia:
Crónica:

Raza: *Shinju*
Senda: *Gukutsushi*
Tótem:

Sentai:
Misión: *Destrucción*
Concepto: *Mujer Fatal*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●○○○
Destreza ●●○○○
Resistencia ●●○○○

Sociales

Carisma ●●●○○
Manipulación ●●●●○
Apariencia ●●●○○

Mentales

Percepción ●●●○○
Inteligencia ●●○○○
Astucia ●●●○○

Habilidades

Talentos

Alerta ●●○○○
Atletismo ●○○○○
Callejeo ○○○○○
Empatía ●●○○○
Esquivar ●○○○○
Expresión ●●○○○
Impulso Primario ○○○○○
Intimidación ●●○○○
Pelea ●○○○○
Subterfugio ●●○○○

Técnicas

Armas C. C. ●○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Etiqueta ●●○○○
Interpretación ●○○○○
Liderazgo ●○○○○
Reparaciones ○○○○○
S.gilo ●○○○○
Supervivencia ○○○○○
Trato con Animales ○○○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Enigmas ●○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ●○○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ●●○○○
Medicina ●●○○○
Ocultismo ●●●○○
Política ●●○○○
Rituales ●●○○○

Ventajas

Trasfondos

Recursos ●●●○○
Vida del Pasado ●●●○○
Sempai ●●●●○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dones

Aclarar la Mente
Verdad de Gaia
Ishin Denshin

Dones

Renombre

Chie
● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Tora
● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Kagayaki
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Rango

Rabia

● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Gnosis

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Fuerza de Voluntad

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Salud

Magullado □
Lastimado -1 □
Lesionado -1 □
Herido -2 □
Malherido -2 □
Tullido -5 □
Incapacitado □

Debilidad

NO SE REGENERA

Orejas de Inari

Cita: *Desconocida*

Preludio: Tu primer recuerdo es el de coger un nido de avispas del suelo: la herida punzante resintió tu curiosidad, los lloros del resto de las crías, la risa terrible del extraño zorro que vino a visitar el territorio de tu familia. Te lamiste las heridas y saltaste al siguiente agujero desconocido, y has estado metiéndote en problemas desde entonces.

Cuando el extraño zorro te dijo que le siguieras, te abalanzaste tras él y te adelantaste corriendo. También te abalanzaste sobre tus lecciones. Las palabras no te incomodaban, eran adorables juguetes... cosas que zumbaban y volaban que podían picar tanto como las avispas o dar vueltas con la misma gracia que las mariposas. Los dones eran juegos serios y maravillosos. Y el mundo era un enorme y adorable puzzle.

Cuando tu Tía dejó las ratas a tu alrededor, primero olfateaste el fuego y el rayo, pero te quemaste la nariz y estornudaste. El sabor frío y maloliente era justo lo que necesitabas, y enterraste todo el hocico en el maravilloso légamo.

No recibiste demasiada orientación para empezar... te dirigías hacia le norte y te ibas distraídamente hacia el sur, intentabas ir a oeste y regresabas al campamento bailando al amanecer. Entonces, una tarde, la Tía te sugirió que viajaras con los Mensajeros, y el reconocimiento con ellos fue muy apropiado para ti.

Concepto: Eres un Zorro que ilustra el sigilo de la mejor forma. Siempre hay algún trabajo para ti, y todos merecen la pena de hacer. Conoces a la gente más interesante y espías las cosas más sorprendentes. Quizá algún día descubrirás cual es la misión que Selene realmente quiere que hagas, pero por ahora, la vida como las orejas engañosas de Inari es lo más divertido de. mundo.

Pistas para Jugar: Mira hacia el interior de todas las ventanas. Escucha cada puerta. Escucha a escondidas. Habla sobre el tiempo mientras lees los desordenados papeles de sus mesas. Lee como si estuviera a punto de pasar de moda. Avanza a rastras por las calles laterales, hazte amigo de las ratas y los cuervos. Devora todos los rumores que encuentres.

Simplemente disimula que no estás haciendo lo que haces, y estáte preparado para correr. Los monos (y los shen) tienen este horrible trauma con los secretos.

Equipo: Tinta, pincel y papel, collar fetiche de jade.

KITSUNE

Nombre:
Logia:
Crónica:

Raza: *Roko*
Senda: *Kataribe*
Tótem: *Inari*

Sentai:
Misión: *Mensajero*
Concepto: *Explorador*

Atributos

Físicos

Fuerza ●●○○○
Destreza ●●●○○
Resistencia ●●○○○

Sociales

Carisma ●●●○○
Manipulación ●●●○○
Apariencia ●●○○○

Mentales

Percepción ●●●●○
Inteligencia ●●○○○
Astucia ●●●●○

Habilidades

Talentos

Alerta ●●●○○
Atletismo ●●○○○
Callejeo ○○○○○
Empatía ●○○○○
Esquivar ●●○○○
Expresión ●●○○○
Impulso Primario ●○○○○
Intimidación ●○○○○
Pelea ●●●○○
Subterfugio ○○○○○

Técnicas

Armas C. C. ○○○○○
Armas de Fuego ○○○○○
Conducir ○○○○○
Etiqueta ●○○○○
Interpretación ○○○○○
Liderazgo ○○○○○
Reparaciones ○○○○○
Sigilo ●●●●○
Supervivencia ●●○○○
Trato con Animales ●●○○○

Conocimientos

Ciencias ○○○○○
Enigmas ●○○○○
Informática ○○○○○
Investigación ●●○○○
Leyes ○○○○○
Lingüística ●●●○○
Medicina ○○○○○
Ocultismo ●○○○○
Política ○○○○○
Rituales ○○○○○

Ventajas

Trasfondos

Batsu (ami tengu) ●○○○○
Fetiche ●●○○○
Tótem ●●○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Dones

Sentidos aguzados
Habla animal
Olor a agua corriente

Dones

Renombre

Chie
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Toru
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Kagayaki
●○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Rango

Rabia

●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Gnosis

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Fuerza de Voluntad

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Salud

Magullado □
Lastimado -1 □
Lesionado -1 □
Herido -2 □
Malherido -2 □
Tullido -5 □
Incapacitado □

Debilidad

NO SE REGENERA

La Emperatriz fue despedida de la Doncella Joya y malherida por los poderes demoníacos invocados por los Rompenombres Sol y herida, caminó torpemente hacia los lugares salvajes, pero se encontró a sí misma el un santuario humano. Aterrorizada y enferma, pero demasiado débil para correr, se tambaleó y permaneció inmóvil mientras los siervos del templo se acercaban a ella. En sus oídos palpitaban las órdenes de Selene prohibiéndole el suicidio y sus lágrimas de sangre caían sobre el suelo sagrado. Los sacerdotes llevaron su desfallecido cuerpo al santuario interior y la pusieron sobre el altar de kami, el altar de la Encarna Inari.

Bai Mianxi sigue viva y está bien (dicen los antiguos que lo saben mejor), y ocupa un gran cargo en la Corte de Selene. Vigila detenidamente a sus descendientes, y se aparece en los sueños y las visiones de los Kitsune atormentados, también ayuda a los zorros desesperados cuando no puede llegar ninguna otra ayuda. La Primera Cara Blanca es vista, a veces, en un rincón oscuro cuando un Nueve Colas se ha salvado de su atroz suerte.

Selene la envía a menudo como embajadora a la Corte de Gaia, donde implora clemencia para su pueblo del mismo modo que hizo en la primera entrevista que tuvo con la Diosa. Los Zorros creen (porque algunos de los espíritus que tienen los labios menos cerrados se les ha escapado) que Bai Mianxi fue la responsable de la Muerte de Sangre y Fuego... pues después de ver a los imperios occidentales trabajando, a su modo, la protectora de Lengua de Plata de los Kitsune engatusó a Helios y Selene para que los Zorros fueran definitivamente liberados del infierno de la Atrocidad.

Kitsune Eminentes

Todos los Kitsune son eminentes, al menos entre ellos y su raza es tan joven que hay pocas hazañas de los Zorros que ya se hayan olvidado. Por lo tanto, si este capítulo lo hubiera escrito un Nueve Colas, sería muy largo.

Afortunadamente, cuando se les insiste mucho, los Bardos suelen afirmar que existen cinco nombres que relucen por encima de los demás: Bai Mianxi, por sus solitarias aventuras, su larga vida y su fuerte vínculo con Selene, el Príncipe Inari, por su prestigio como encargado de invocar y guardián Kitsune, por su talento como sanador y por su prestigio incluso en las leyendas humanas, Irung Caminante del Agua, por su clara premonición y sus grandes viajes; y Cenizas del Cielo Agrietado, por sus extrañas visiones y sus peculiares profecías. Parte de la historia de éstos cinco se describe en algún lugar de este libro; aquí nos vamos a centrar en sus obras actuales (aproximadas) y en sus paraderos.

La Primera Cara Blanca

Bai Mianxi (la Zorra de Nueve Colas, la asesina de dinastías, la madre legendaria e histórica de su pueblo) fue vista por última vez siendo despedida de la corte del Emperador de Japón (y su concubina) por sacerdotes y magos. Estos afirmaron que la habían destruido, la habían enviado al Infierno y finalmente, la habían obligado a introducirse dentro de una roca (que pronto explotó en mil pedazos y cayó a la tierra por toda Asia).

Los Kitsune lo saben mejor.

El Príncipe Inari

Resulta difícil averiguar la verdad, especialmente para los Kitsune. ¿Qué otra raza podría tener como un misterio total a su mayor héroe y progenitor?

Bien, Inari e. Kitsune era un zorro. Inari el kami era y es una deidad del Sintoísmo un dios espiritual del Arroz y los Zorros. Pero ¿por qué?

Los humanos cultivaban arroz para alimentarse. Las alimañas robaban el arroz para alimentarse. Los zorros cazaban y se alimentaban de alimañas, pero no de arroz. Cuanto más arroz se cultivara, cuantas más alimañas engordaran, cuantas castañas, campanoles y jugosos pudieran comer los zorros, más Kitsune habría a medida que pasaran las Edades.

El Príncipe abandonó el mundo al entrar en el santuario de Inari en Kyoto. Sus cortesanos no encontraron ninguna pista ni ninguna jugada sucia, ninguna prueba de su destrucción y, ni siquiera el espíritu guardián del túmulo había advertido su entrada.

Desaparecer por completo es algo muy difícil para los Kitsune, y desaparecer en el interior de un gran túmulo como aquel santuario sin que el guardián se hubiera dado cuenta debía ser algo casi imposible. Y todas las Cortes Celestiales a las que los videntes Kitsune habían preguntado, parecen pensar que el Príncipe Inari está vivo y bien... en algún lugar, pero decididamente hablan en forma presente de él. Así que la mayoría piensa que el Príncipe de los Kitsune y el Kami de Arroz y los Zorros son uno y son el mismo. Ningún espíritu se ha preocupado en contradecir esta creencia en tres mil años; pero aunque esto no sea una prueba, es algo.

La cuestión es, ¿qué fue primero? ¿Zorro miró a Bai Mianxi y decidió enviar un avatar de visita? ¿O Inari se hizo tan poderoso y sabio que Zorro lo tomó? ¿Inari está en la Corte de Zorro como los pequeños Incarna de los Kitsune? ¿O acaso Inari ha regresado a la Corte de Zorro con su señor?

Quién es lo suficientemente arrogante como para afirmar que conoce la verdad?

Fukutenjin

Quizá el más amable (con los humanos) de todos los Kitsune, Fukutenjin realmente destaca en la mitología humana como Dios celestial de la Buena Fortuna. Las leyendas sobre sus milagros son muchas y variadas, y diversas han goteado en los colegios de erudición de los humanos japoneses.

Fukutenjin danzó por las islas del Japón feudal, y a veces se mostraba ante los humanos por cualquier motivo que le parecía conveniente en ese momento. Sin embargo, le importaba menos hacer caer a los gobiernos y más, alentar pequeños goces, para él, los que eran mejores que los humanos debían aprender de forma gradual los beneficios del sonido de la salud, la música y la vida tranquila. Se forjó su nombre a partir de una cruzada que le llevó a un lugar (la historia conocerá el nombre de este lugar) donde consiguió que le fuera concedida una regencia al señor que había escogido. La única prueba que el nuevo regente tuvo de la identidad de su benefactor fue una cola de zorro que rápidamente guardó como reliquia en el nombre del Dios Celestial de la Buena Fortuna.

Fukutenjin no estaba en contra de utilizar sus artes de Zorro de posesión y mala orientación, y al menos en un caso poseyó a un noble menor con el único propósito de pedir música para su santuario. Sin embargo, demostró ser igual de generoso con sus dones de curación, y así se hizo con una buena reputación que casi rivaliza a la del Príncipe Inari. Aunque si a ella le gusta esta atrevida comparación, siempre lo ha ocultado tras una sonrisa comedida.

Trung Caminante del Agua, también conocido como Sukuna-Bikona, Perseveriente, Alistair-Wittenham Trent, Argonauta, Chico del Polvo Amarillo, Patata Rodante, Amante de Especias Chinas...

Cuando Trung Caminante del Agua era una cría joven todavía acababa de pasar su nebulosa Encrucijada, los primeros mortales occidentales estaban entrando en Asia. Mientras los mortales cerraron las puertas a los recién llegados y los shen escarbaban en busca de noticias fidedignas sobre las nuevas amenazas, Trung halló su camino en los muelles. Al ser un joven agradable y lleno de vida, con un sorprendente don (y Don) para las lenguas no tuvo ningún problema en congraciarse con los extraños. Cuando se fueron, siguió adelante. En cada nuevo puerto, conllevaba con los espíritus, intercambiaba historias con los Cuervos, corría con los zorros y charlaba con los monos.

Caminante del Agua dio la vuelta al mundo cuatro veces antes de volver a establecerse en su Corea natal. Cuando llegó allí, tenía las noticias que necesitaban los hechizos kal. Enseñó los trucos de viajar a una docena de crías ansiosas, y entonces, los Bardos Kitsune empezaron a dispersarse por el mundo.

Por su puesto, los Kitsune hubieran ido sin su ayuda igualmente y los Tenga, sabían que pertenecían a algo que estaba fuera y

delante, al menos hasta donde empezaban los disparos. Pero Trung se lanzó con osadía a la zanja antes que nadie y Sutene le bendijo con un éxito incomparable. Fue Trung quien abrió América a los Kitsune y descubrió sus contactos tendidos a lo largos de las obras del ferrocarril y los barrios chinos. Fue Trung quien vio a los Bunyip corriendo y quien llamó al sur a los Katanbe para que fueran testigos de la matanza. Fue Trung quien oyó decir por primera vez a un Zorro que África y Sudamérica no eran todavía incumbencia de los Kitsune, y quien vuela y pasea por la cara de Gaia y los Tres Reino incluso en la actualidad

Resplandor Creciente, Grulla de Llama Blanca, Muerte de Hielo, Cenizas del Cielo Agrietado

Resplandor Creciente empezó su vida como una cría arrogante shinju, que no tenía ninguna utilidad ni siquiera para la Parentela humana. Su orgullo estaba compuesto por el insólito acontecimiento de su Rito de la Encrucijada, allí vio un quinto cuenco en el centro, un cuenco lleno de plata prohibida. Lo alcanzó, pero desapareció misteriosamente de sus manos. Inseguro de cómo interpretar este augurio, pero seguro de que le había marcado como alguien especial incluso entre los Zorros, escogió el del rayo, e inmediatamente se convirtió en oficiante de ritos, conversador con los fantasmas, experto en los Dones de su Senda... y de los demás que podía sonsacar a los espíritus

Cuando le llegó el momento de unirse con sentai, [illegible] su liderazgo de forma natural. Su sentai, La Brigada de Plata Hirviente, rápidamente estableció sus proezas con una sarta de éxitos sangrientos que los Nezumi de su corte aplaudían como un trabajo extremadamente conveniente. En su triunfo, persiguieron a un wu rival de Kuei-jin por todo el Pacífico, para recuperar uno de los fetiches apreciados por las Cortes... y allí el sentai encontró la tragedia.

La Brigada de Plata Hirviente alcanzaron a sus enemigos en San Diego, y la confrontación definitiva fue brutal. Su Pilar cayó con una gota de veneno demoníaco y su propia sangre, y el trauma de su pérdida impulsaron a la Brigada a un salvajismo mayor. Cuando la última cabeza de los Kuei-jin rodó separada del cuerpo, el sentai roto se movió para reunirse con su compañero fallecido... y encontraron a una joven, una estudiante de enfermería, incrédula ante lo que pensaba que era una víctima humana, intentando desesperadamente que volviera a la vida. Incluso cuando el Nezumi Man. Empapada en Carmín adoptó su forma de guerra para que la chica se fuera corriendo, ésta se quedó allí. Entonces, Resplandor Creciente (la Grulla de Llama Blanca) sintió que algo que no podía comprender se movía en su interior

Dijo a los demás que se fueran y empezó a hablar con la chica, explicándole rápidamente que tenían que llevarse el cuerpo de su compañero; no pudo convencerla para que se fuera. Sin saber exactamente por qué, adoptó su primera forma zorruna para demostrarle que no eran humanos... y ella siguió sin moverse. Finalmente, cuando el Puño recogió al Pilar caído y se dirigió al muelle, la chica le siguió

Sin el Pilar, la Brigada de Plata Hirviente había terminado. Dos de los supervivientes regresaron a China para llevar las o

lorosas noticias a la corte. Resplandor Creciente y Sondok se quedaron para buscar el lugar donde estaba escondido el fetiche. La joven estudiante pronto mostró sus deseos de ayudar haciendo de guía, después de un tiempo, ella y Resplandor Creciente (Ahora Muerte de Hielo) fueron amantes, para sorpresa y asombro del shinju. Empezó a hacer planes para llevarla a China con él, y entonces, una noche, ella, con la voz temblorosa de nervios y alegría, le dijo que estaba embarazada.

Resplandor Creciente estuvo aullando y estirándose del pelo en privado durante semanas enteras. Desesperadamente, le explicó el peligro, pero la entereza con la que recibió las noticias sólo le rompieron todavía más el corazón. Tranquilamente, Sondok buscó unos padres adoptivos para que criaran al bebé como si fuera propio... y así fue. Enriquecido con una hija pero empobrecido por la pérdida de la felicidad más auténtica que había conocido jamás, el destrozado Kitsune regresó a su hogar.

Resplandor Creciente, ahora Cenizas del Cielo Agrietado, lleva una vida de ermitaño alejada de las cortes, en una caverna donde Gaia le rodea pero Selene no le puede ver. Sus glorias pasadas son ahora polvo en su boca, y las cortes ya no le visitan. Ahora, el héroe resplandeciente se deslustra lentamente en su aislamiento, y los antiguos sacuden la cabeza ante el destino de uno que una vez fue grande.

KITSUNE

Nombre: Raza: Sentai:
Logia: Senda: Misión:
Crónica: Tótem: Concepto:

Atributos

Físicos
Fuerza ●OOOO
Destreza ●OOOO
Resistencia ●OOOO

Sociales
Carisma ●OOOO
Manipulación ●OOOO
Apariencia ●OOOO

Mentales
Percepción ●OOOO
Inteligencia ●OOOO
Astucia ●OOOO

Habilidades

Talentos
Alerta OOOOO
Atletismo OOOOO
Callejeo OOOOO
Empatía OOOOO
Esquivar OOOOO
Expresión OOOOO
Impulso Primario OOOOO
Intimidación OOOOO
Pelea OOOOO
Subterfugio OOOOO

Técnicas
Armas C. C. OOOOO
Armas de Fuego OOOOO
Conducir OOOOO
Etiqueta OOOOO
Interpretación OOOOO
Liderazgo OOOOO
Reparaciones OOOOO
Sigilo OOOOO
Supervivencia OOOOO
Trato con Animales OOOOO

Conocimientos
Ciencias OOOOO
Enigmas OOOOO
Informática OOOOO
Investigación OOOOO
Leyes OOOOO
Lingüística OOOOO
Medicina OOOOO
Ocultismo OOOOO
Política OOOOO
Rituales OOOOO

Ventajas

Trasfondos
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO
OOOOO

Dones

Dones

Renombre
Clan
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Tribu
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Kagemori
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Rango

Rabia
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Gnosis
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fuerza de Voluntad
0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Salud
Magullado ☐
Lastimado -1 ☐
Lesionado -1 ☐
Herido -2 ☐
Malherido -2 ☐
Tullido -5 ☐
Incapacitado ☐

Debilidad
NO SE REGENERA

Kitsune

Hijo(a) de	Sambhenge	Koto	Juko	Kyubi
Sin Cambios	Destreza (+1) Resistencia (+1) Manipulación (+1)	Destreza (+2) Resistencia (+2) Manipulación (-1) Apariencia 0 Percepción (+1)	Fuerza (+1) Destreza (+3) Resistencia (+3) Manipulación (-2) Percepción (-1)	Destreza (+4) Resistencia (+2) Manipulación (-1) Percepción (+2)
Dificultad: 6	Dificultad: 7	Dificultad: 6	Dificultad: 7	Dificultad: 6

Otros Rasgos

_____ ○○○○○

Fetiches

Objeto: _____ ☐ Dedicado Nivel ____ Gnosis ____
Poder _____

Objeto: _____ ☐ Dedicado Nivel ____ Gnosis ____
Poder _____

Objeto: _____ ☐ Dedicado Nivel ____ Gnosis ____
Poder _____

Objeto: _____ ☐ Dedicado Nivel ____ Gnosis ____
Poder _____

Objeto: _____ ☐ Dedicado Nivel ____ Gnosis ____
Poder _____

Ritos

Combate

Maniobra/Arma	Tirada	Dificultad	Daño	Alcance	Cadencia	Cargador

Tabla de Pelea

Maniobra	Tirada	Dif.	Daño
Mordisco	Des+Pelea	5	Fuerza+1†
Golpe Corp	Des+Pelea	7	Especial
Garras	Des+Pelea	6	Fuerza+2†
Agarrar	Des+Pelea	6	Fuerza
Patada	Des+Pelea	7	Fuerza+1
Puñetazo	Des+Pelea	6	Fuerza

† Estas maniobras causan daño agravado

Armadura _____

KITSUNE

Naturaleza:

Conducta:

Meritos y Defectos

Merito	Tipo	Coste	Defecto	Tipo	Coste

Trasfondo

Clan

Recursos

Go-en

Sempai

Vida Pasada

Totem

Posesiones

Equipo (Transportado): _____

Pertenencias (Guardadas): _____

Clan

Nombre _____

Localización del Caern _____

Nivel _____ Tipo _____

Totem _____

Lider _____

Experiencia

TOTAL:

Obtenidos por: _____

GASTADOS: _____

Gastados en: _____

Kitsune

Historia

Preludio

Descripción

Edad
Pelo
Ojos
Raza
Nacionalidad
Sexo

	Altura	Peso
Hitoraga		
Sambuhenge		
Koto		
Juko		
Kyubi		

Cicatrices de Batalla

Gráficos

Esquema de Cuadrilla

Boceto de Personaje

HENGEYOKAI

CAMBIAFORMAS DE ORIENTE

Si estás acorralado, recurre a las estrategias

La Rueda de las Edades gira a un ritmo constante, avanzando hacia los tiempos de la sangre y el fuego, la época a la que los occidentales llaman el Apocalipsis. El fantasmagórico fragor de la batalla que todavía ha de llegar retumba en los Reinos Yang; los lamentos de los salvajes demonios resuenan entre las cimas de las montañas. Y los cambiantes, los hijos de la luna (los hengeyokai) los pueden oír. Los tigres observan la puesta de sol; las arañas trasgo avanzan lentamente entre las sombras; los zorros susurran entre sí; en las montañas, los dragones despiertan. La batalla está aquí.

En una batalla desesperada ¡lucha!

Hengeyokai: cambiaformas de Oriente describe a los cambiantes de Asia, su magia, sus tácticas y sus sanguinarios enemigos. Además, nos habla sobre el mundo espiritual de Oriente y explica el entorno del Reino Medio y de las Cortes de la Bestia. Finalmente, los esquivos Hobre Zorro (los Kitsune) aparecen con todo lujo de detalles en el Libro de las razas cambiaformas. ¿Estás dispuesto a ignorar esta sabiduría?

Hengeyokai: cambiaformas de Oriente incluye:

- Información sobre las diversas razas de cambiaformas de Oriente, entre las que se encuentran los Hakken de los Garou, los Tengu y los Zhong Lung.
- Información ampliada sobre los Kitsune, incluyendo un Libro de las razas cambiaformas.
- Cosmología específica de los mundos espirituales de Asia: nuevos dones, ritos, poderes, antagonistas y más.

White Wolf Game Studio

Mundo BE

Año del Loto

La Factoria de Ideas

Hombre Lobo El Apocalipsis

Scan By Merlinda